Die offizielle Lösung

Ein neues Abenteuer von

Sherlock Holmes

Die Spur der Erwachten











http://www.sherlockholmes-thegame.de
http://www.frogwares.com
http://www.frogster-interactive.de
http://www.adventurespiele.com

Titelgestaltung und Innenlayout: Medienagentur Müller, Berlin
Autor: Markus Müller
Grafik & Layout: Sven Oswald
Besonderer Dank an Steven Wunderlich
Herausgeber: Medienagentur Müller
Druck und Verarbeitung: Druckpunkt, Berlin
1. Auflage - Printed in Germany

ISBN: 3-936282-26-9

Ein neues Abenteuer von
Sherlock Holmes

Die Spur der Erwachten

Seite 2

Die offizielle Lösung

www.sherlockholmes-thegame.de

Tipps & Tricks

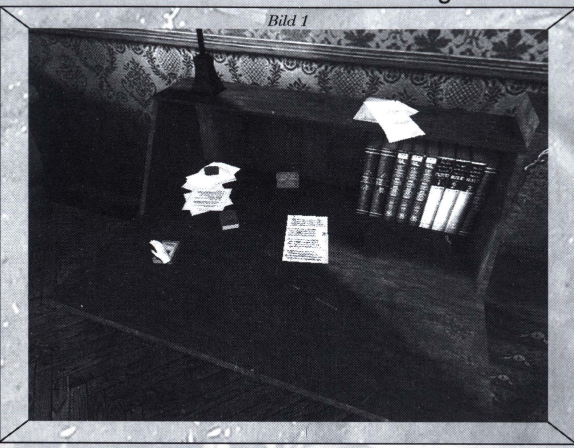
➲ Untersuchen Sie jedes Objekt, auf welches Sie während Ihrer Reise stoßen. Versuchen Sie auch, die verschiedenen Dinge aufzunehmen.
➲ Beachten Sie, dass Sie in fast jedem Bildschirm nach rechts, links, oben oder unten gehen können. Der Bildschirm scrollt dann weiter und offenbart so neue Bereiche, die zuvor nicht zu sehen waren. Fahren Sie jeden Bereich mit dem Mauszeiger ab, um zu sehen, welche Objekte manipuliert werden können.
➲ Sprechen Sie mit jeder Person, auf die Sie unterwegs treffen. Gehen Sie während des Gesprächs alle Möglichkeiten durch, um eventuelle Hinweise und Informationen zu erhalten.
➲ Manche Rätsel lassen sich nicht lösen, wenn Sie zuvor nicht von einer Person einen entscheidenden Hinweis erhalten oder eine bestimmte Stelle näher untersucht haben! Klicken Sie also jede Stelle im Spiel an, um einen Hinweis darüber zu erhalten. Erst danach kann der Gegenstand benutzt oder eine bestimmte Person darauf angesprochen werden.
➲ Aus den verschiedenen Gesprächen oder Aktionen heraus erscheint von Zeit zu Zeit ein neuer Ort auf der Karte, der dann angesteuert werden kann.
➲ Manche Objekte können im Inventar gelesen, ausgepackt oder miteinander kombiniert werden.
➲ Vergessen Sie nicht, von Zeit zu Zeit abzuspeichern.
➲ Um manche Gespräche oder Sequenzen vorzeitig zu beenden, betätigen Sie einfach die Esc-Taste.
➲ Werfen Sie desöfteren einen Blick in das Notizbuch, um darin verzeichnete Lösungen zu einigen Rätseln zu finden. In diesem Buch werden alle geführten Gespräche, sowie alle Beobachtungen verzeichnet. Außerdem werden hier alle Briefe und Notizen abgelegt. Sie können das Notizbuch jederzeit öffnen, um die darin enthaltenen Hinweise zu lesen. Bitte denken Sie daran, dass es unter Umständen erst weitergeht, nachdem Sie alle gefundenen Schriftstücke gelesen und sich diese im Notizbuch nochmals genauer angeschaut haben (verschiedene Briefe und Zettel müssen dazu umgeblättert werden!). Ferner müssen alle Spuren untersucht werden!

Der Lösungsweg

Kapitel 1: London

Das Abenteuer beginnt an einem Morgen im September 1894 in der Wohnung von Sherlock Holmes, 221 Baker Street. Um dessen Langeweile zu vertreiben, empfiehlt ihm sein Freund Dr. Watson, doch die Bücher abzuholen, die er zu einem früheren Zeitpunkt in der Buchhandlung bestellt hat. Naja. Keine schlechte Idee denken Sie sich.

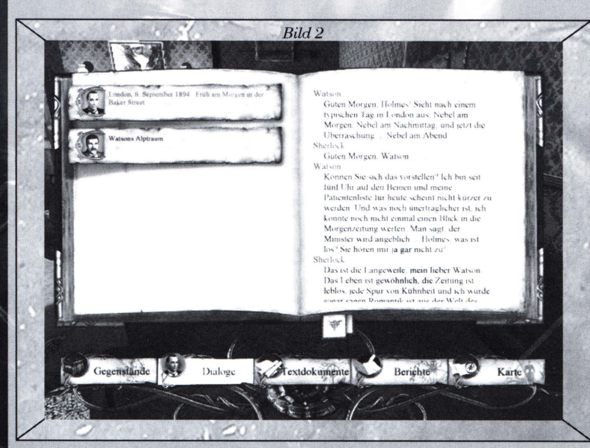
Bild 1



Sobald sich Dr. Watson also von Ihnen verabschiedet hat, sehen Sie sich zunächst ein wenig um. Gleich links von Ihnen liegt auf dem Sekretär eine **Streichholzschachtel**, die Sie sich einstecken sollten (Bild 1).

Hinweis:
Bei Bedarf können Sie nun, durch Betätigen der rechten Maustaste, das Inventar öffnen. Dort finden Sie außer den mitgeführten Gegenständen auch die bereits geführten Dialoge sowie gefundene Textdokumente bzw. Berichte. Ferner ist hier eine kleine Karte aufgeführt (Bild 2).

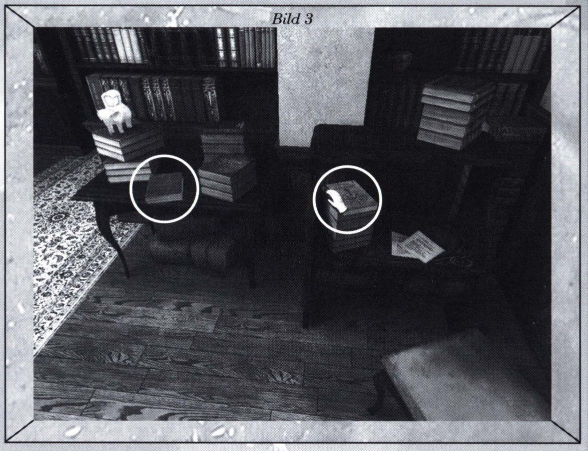
Bild 2



Sobald Sie sich also ein wenig mit allem vertraut gemacht haben, sollten Sie das Zimmer durch die Tür hinter Ihnen verlassen. Diese Tür führt nämlich ins Treppenhaus, wo Sie nach unten steigen und schließlich die Haustür durchqueren.

Im Freien gelandet sehen Sie vor sich einen Jungen, der die Strand verkauft. Hierbei handelt es sich um die hiesige Zeitung. Nähern Sie sich dem Jungen, kaufen Sie diesem eine **Zeitung** ab und reden Sie mit dem Kerl. Gleich darauf wird der junge Mann losgeschickt, um Informationen zu sammeln. Anschließend können Sie einen Blick auf den Strand

werfen, der in Ihrem Menü unter dem Punkt `Textdokumente` zu finden ist.
Es geht jetzt weiter in Richtung Buchhandlung. Drehen Sie sich hierzu um und folgen Sie der Straße bis nach vorne zu der Kreuzung. Wenn Sie möchten, können Sie dort den Polizisten nach dem Weg fragen. Halten Sie sich an der Kreuzung rechts und biegen Sie dann bei der nächsten Gelegenheit links ab (dort, wo die Blumenhändlerin Miss Fleming steht). Nach ein paar Schritten können Sie auf der linken Seite schon Barnes Bookseller sehen, bei dem es sich um besagten Buchhändler handelt. Dieser Laden wird sogleich betr eten.


Bild 3

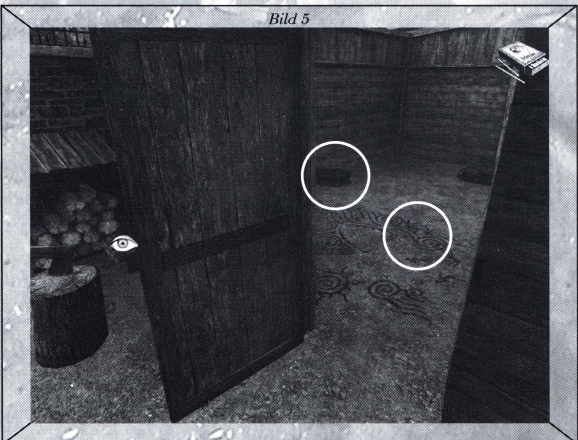
Im Innern wechseln Sie zunächst ein paar Worte mit dem Verkäufer, der Ihnen etwas über zwei neue Bücher erzählt. Wenden Sie sich daraufhin nach links und stellen Sie sich vor die beiden kleinen Tischchen direkt neben dem Tresen, auf dem die beiden eben erwähnten Bücher liegen (Bild 3). Es handelt sich hierbei um ein **Piratenbuch** sowie ein **Buch über die Meeresfauna**, die beide eingesteckt werden.

Hinweis:
Sobald Sie diese Bücher erstanden haben, können Sie deren Inhalte in Ihrem Inventar unter dem Menüpunkt `Textdokumente` nachlesen.


Bild 4

Bevor Sie den Laden wieder verlassen, sollten Sie noch ein paar Dinge untersuchen.
Auf dem Fenstersims steht eine vertrocknete Pflanze, die unbedingt Wasser benötigt. Gegenüber der Eingangstür befindet sich außerdem ein Tritt, der an einem Bücherregal lehnt (Bild 4). Eine Untersuchung dieses Tritts lässt Sie den Abdruck eines Lederhandschuhs erkennen. Über diese beiden Entdeckungen reden Sie jetzt mit dem Verkäufer,

der sich ziemlich erstaunt über Ihre Kombinationsgabe zeigt. Naja. War zwar eine erste Kostprobe Ihres Talents, doch noch nichts wirklich Bewegendes.
Sie verlassen den Laden wieder und folgen der Straße nach rechts. Halten Sie sich an der Kreuzung nochmals rechts und gehen Sie solange geradeaus weiter, bis Sie von Dr. Watson angesprochen werden. Dieser ruft Sie zu sich und Sie nähern sich natürlich Ihrem Freund. Auf diesem Weg erfahren Sie, dass Watson einen Mann namens Captain Stenwick untersucht hat, der unter mysteriösen Symptomen leidet. Dr. Watson bittet Sie, ein paar Worte mit dem Captain sowie Sergeant Rufles zu wechseln. Die Beiden stehen gleich rechts vor dem Hauseingang.
Von dem Captain erfahren Sie, dass ihn dessen Diener bei Nacht und Nebel verlassen hat. Es wurde kein Geld gestohlen und der Diener führte auch kein Geld bei sich. Nach dieser ersten Information sprechen Sie nun mit dem Sergeant. Dieser hat den bisherigen Tathergang aufgenommen und berichtet Ihnen davon, dass ähnliche Fälle in letzter Zeit häufiger aufgetreten sind. Arme Auswanderer, die nicht der Landessprache mächtig sind, wurden von Ihren Arbeitgebern als vermisst gemeldet. Dies könnte doch ein ziemlich interessanter Fall werden. Nachdem Sie Watson losgeschickt haben, machen Sie sich selbst an die Untersuchung dieses Falles.


Bild 5

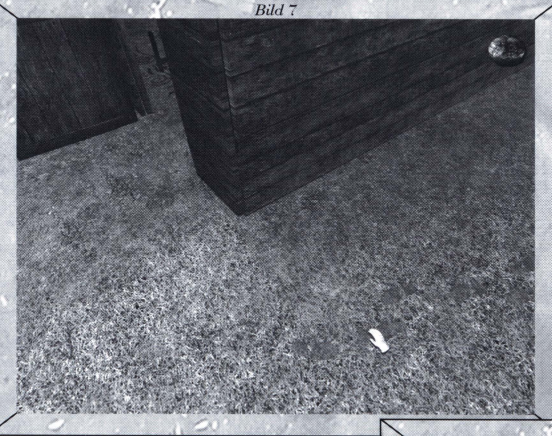
Sobald Sie wieder handeln können, gehen Sie links um das Haus herum und in den hinteren Teil des Gartens. Dort befindet sich eine kleine Holzhütte, deren Tür genauer besichtigt wird (Bild 5). Sie bemerken, dass das Schloss nicht aufgebrochen wurde. Im Innern dieser Hütte werfen Sie dann einen Blick auf die seltsamen Zeichnungen am Boden, bei der es sich um eine außergewöhnliche Zeichnung handelt. Im Inventar finden Sie sodann unter dem Punkt `Berichte` Näheres über eben diese Zeichnung. Im Innern der Hütte steht außerdem ein kleines Kohlebecken. Stellen Sie sich genau vor dieses und schauen Sie nach unten, um das Becken in Großaufnahme vor sich sehen zu können. Außer dem Becken bemerken Sie nun in der linken unteren Ecke noch eine Lupe, die Sie anklicken sollten. Die Lupe landet automatisch in Ihrer Hand und Sie können nun mit dieser das Innere des Beckens genauer untersuchen. Klicken Sie jetzt solange mit der Lupe in der Hand auf die Reste im Kohlebecken, bis ein kleines **Kügelchen** in Ihrem Gepäck landet (obere linke


Bild 6

Ecke). Bevor Sie nun die Hütte wieder verlassen, schauen Sie noch auf die linke obere Ecke des Türrahmens (Bild 6 - von innen). Dort erscheint nämlich das Handsymbol. Sie können so einen gelben **Stofffetzen** aus dem Türrahmen ziehen. Hier wäre alles erledigt und Sie verlassen die Hütte wieder.

Wenden Sie sich auf dem Rasen nach links und gehen Sie um die Ecke. Schauen Sie dabei nach unten, um sogleich ein paar Fußspuren im Gras zu entdecken (Bild 7). In der Großaufnahme nehmen Sie das Maßband an sich, das sich in der linken unteren Ecke befindet, und messen mit dessen Hilfe die Abdrücke. Hierzu setzen Sie das Maßband am unteren Ende des Abdrucks an, halten die linke Maustaste gedrückt, und gehen mit der Skala dann bis zum oberen Ende des Abdrucks (Bild 8). Sobald Sie die Maustaste dann wieder loslassen, erhalten Sie die Information, dass es sich hierbei um Schuhgröße 40 handelt und dass der Schuh über eine eisenbeschlagene Sohle verfügt. Diese Infos werden in Ihrem Buch vermerkt und Sie gehen im Garten weiter nach vorne, bis Sie direkt an der Mauer landen.

Dort befinden sich weitere


Bild 7

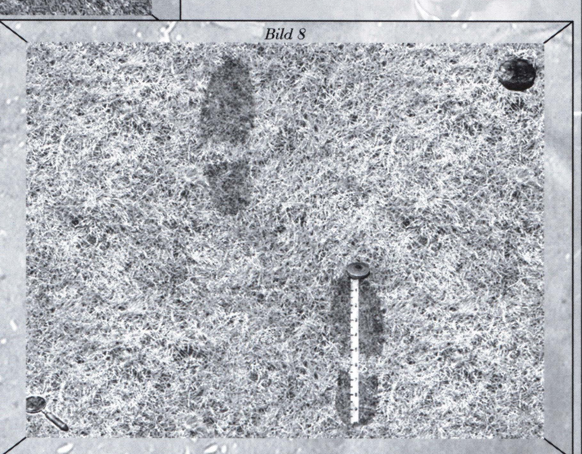
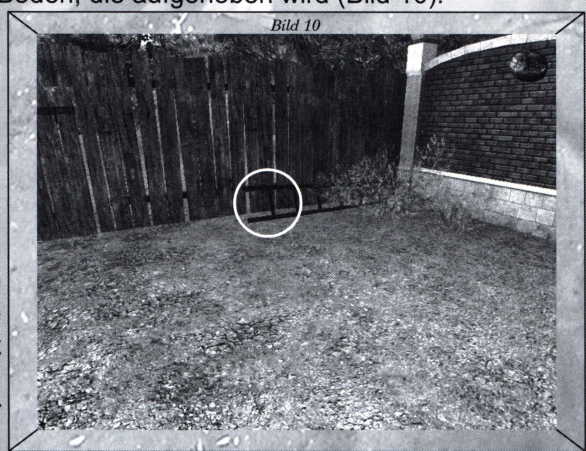

Bild 8


Bild 9

Fußspuren, die untersucht werden. Messen Sie auch diese Abdrücke in der Großaufnahme wieder mithilfe des Maßbandes an, um zu der Erkenntnis zu erlangen, dass es sich hierbei um dieselben Schuhe handeln muss wie kurz zuvor. Sobald Sie diese Entdeckung gemacht haben, nehmen Sie Ihre Lupe zur Hand. Fahren Sie damit über den oberen Bereich des rechten Abdrucks, um dort die Abdrücke von Nagelstiften zu bemerken, die untersucht werden (Bild 9). Einer dieser Nägel fehlt. In diesem Bild liegt außerdem in der linken oberen Ecke eine kleine **Fischschuppe**, die mithilfe der Lupe untersucht und eingesteckt wird. Sie können die Untersuchung nun beenden.

Vor der Mauer stehend schauen Sie nun einfach nach oben. Ihr Blick fällt auf eine Stelle bei den Eisenstangen, die sich auf der Mauer befinden. Leider können Sie den dort befindlichen Gegenstand nicht so ohne Weiteres erreichen. Vielleicht wäre hier eine Leiter von Vorteil? Auf der Suche nach solch einem Gegenstand verlassen Sie das Anwesen des Captains zunächst wieder und halten sich auf der Straße links. Gleich bei der nächsten Gelegenheit geht es erneut nach links und Sie landen in einer kleinen Gasse. An deren Ende liegt auf der rechten Seite vor einem Holzzaun eine **Leiter** am Boden, die aufgehoben wird (Bild 10).

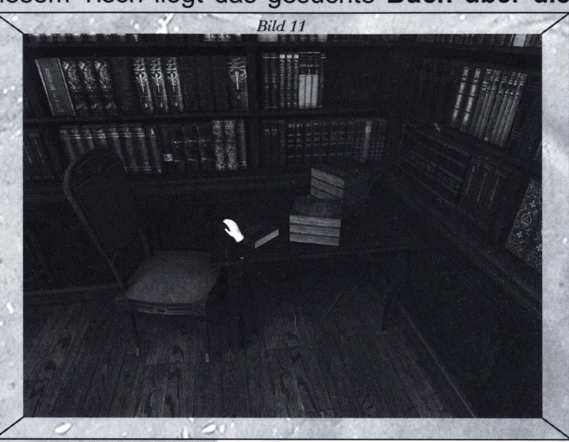

Bild 10

Zurück im Garten des Captains treten Sie nochmals vor das Mauerstück am anderen Ende. Stellen Sie dort Ihre Leiter an die Mauer und steigen Sie dann über diese nach oben. Vor den Eisenstangen stehend sehen Sie nun auf der rechten Seite ein paar **Fasern**, die um die Stange gewickelt sind - nehmen Sie diese an sich. Hier wäre somit alles erledigt und Sie kehren zurück zu den Männern, die vor dem Haus auf Sie warten. Diesen

erklären Sie den bisherigen Sachverhalt, bevor Sie sich auf den Rückweg in Ihre Wohnung in der Baker Street begeben.
Nachdem Watson zum Buchhändler geschickt wurde, machen Sie sich daran, ein paar Dinge zu untersuchen. Sobald Sie wieder handeln können, schauen Sie nach unten und klicken auf den Stuhl, um an dem Experimentiertisch Platz nehmen. Haben Sie das erledigt, können Sie den Tisch vor sich sehen. Hier machen Sie sich zunächst daran alle Fläschchen einzusammeln, die dort zu finden sind. Als da wären: **Säure**, **Alkohol**, **Wasser** und **Lösungsmittel**.
Sobald sich alle Flaschen in Ihrem Besitz befinden, klicken Sie im Inventar auf die Fasern, die Sie unter das Mikroskop legen. Wenn Sie dann die Fasern in der Großaufnahme sehen, nehmen Sie aus der linken unteren Ecke die Pinzette auf und entnehmen mit deren Hilfe ein **Stück schmutziges Seil** (klicken Sie einfach solange mit der Pinzette auf den Fasern herum, bis Sie das Stück finden).
Aktivieren Sie danach das schwarze Kügelchen im Inventar, um auch dies unter das Mikroskop zu legen. In der Großaufnahme greifen Sie sich diesmal das Skalpell, mit dem das Kügelchen geteilt wird. Es kommen kleinere Körner zum Vorschein, die mit der Pinzette aufgenommen werden. Diese **Maori-Kugeln** landen gleich darauf in Ihrem Inventar.
Als Nächstes legen Sie die Fischschuppe unter das Mikroskop. In der Großaufnahme können Sie eine einzelne Schuppe mithilfe der Pinzette heraustrennen.
Als Nächstes wird schließlich noch der Stofffetzen unter das Mikroskop gelegt. In der Großaufnahme machen Sie eine interessante Entdeckung.
Da Sie nun nichts mehr zum Untersuchen haben, wenden Sie sich, immer noch am Tisch sitzend, nach links. Dort steht eine seltsame Apparatur, bei dem es sich um ein Analysegerät handelt. In dieses Analysegerät stecken Sie nun das schmutzige Seilstück. Danach wird ein wenig Lösungsmittel in den Apparat geschüttet. Nach einer kurzen Analyse erhalten Sie das Ergebnis: Es handelt sich um Kohlenruß und Süßwasser.
Stecken Sie nun die Verbindungen aus Maori-Kugeln ebenfalls in das Analysegerät und schütten Sie anschließend ein wenig Säure hinzu. Warten Sie dann ein wenig, bevor Sie Ihre Streichhölzer ebenfalls mit dem Analysegerät benutzen. Auf diesem Wege wird eine Kerze entzündet, die die Mischung erhitzt. Sie erfahren, dass die Kugeln unter anderem aus Opium und Morphium bestehen. Somit hätten Sie Ihre Untersuchungen abgeschlossen und Sie schlüpfen in die Rolle von Dr. Watson.
Sprechen Sie erneut mit dem Zeitungsjungen, von dem Sie erfahren, dass der Leibwächter der Prinzessin verschwunden ist. Nach dieser kurzen Information machen Sie sich auf den Weg zu Barnes Buchhandlung.

Hinweis:
Wenn Sie bereits einen Ort besucht haben, können Sie diesen durch einfaches Anklicken auf der Karte, im Menü, direkt ansteuern.

Im Innern des Ladens sprechen Sie zunächst mit dem Verkäufer, bevor Sie auf der linken Seite die mittlere Nische aufsuchen. Dort steht vor einem Bücherregal ein Tisch mit Stuhl. Genau auf diesem Tisch liegt das gesuchte **Buch über die Maori** (Bild 11). Nehmen Sie das Objekt an sich und verlassen Sie den Laden wieder. Über die Karte reisen Sie jetzt zurück in die Baker Street, wo Sie das Haus betreten und über die Treppe nach oben steigen. Öffnen Sie die Tür zu Holmes Zimmer, den Sie nun ansprechen müssen. Es folgt eine Unterhaltung, während der Ihnen der Detektiv eine Frage stellt: `Aus welchem Teil von London stammt einer der beiden Entführer des jungen Maori?`


Bild 11

Beantworten Sie diese mit `Hafen`, indem Sie das Wort auf der Computertastatur eintippen, und Sie schlüpfen wieder in die Haut des Detektivs.
Verlassen Sie mit diesem das Zimmer sowie das Haus und wenden Sie sich auf der Straße nach rechts. Dort steht eine Kutsche, die angeklickt wird. Gleich darauf öffnet sich die Karte, auf der nun ein neuer Bereich angezeigt wird. Auf der rechten Seite der Karte klicken Sie also auf den Punkt links oben, um den Kai Nr. 13 anzusteuern (Bild 12).

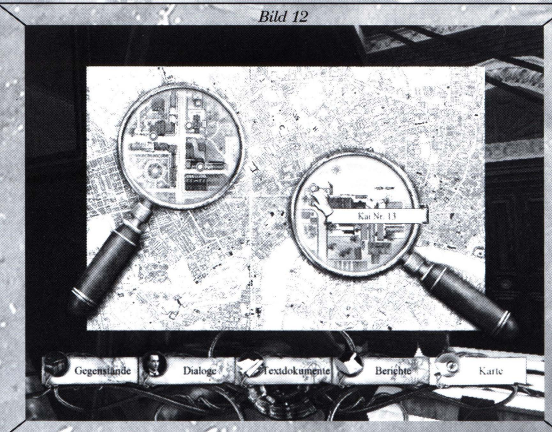
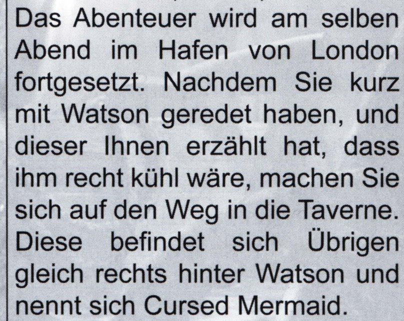
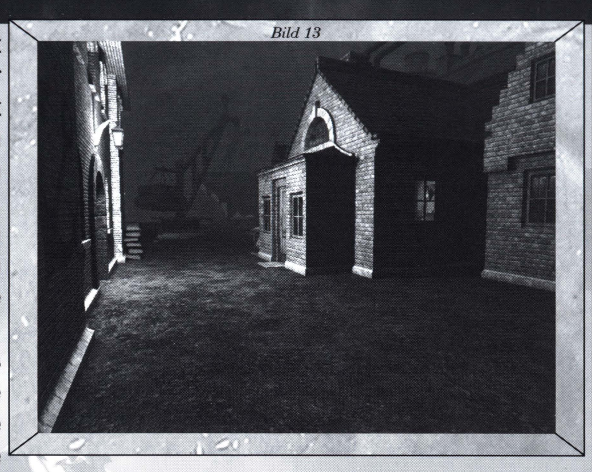


Bild 12



Das Abenteuer wird am selben Abend im Hafen von London fortgesetzt. Nachdem Sie kurz mit Watson geredet haben, und dieser Ihnen erzählt hat, dass ihm recht kühl wäre, machen Sie sich auf den Weg in die Taverne. Diese befindet sich Übrigen gleich rechts hinter Watson und nennt sich Cursed Mermaid.
Im Innern des Etablissements sprechen Sie mit dem Wirt, der


Bild 13

nach dem Gesuchten gefragt wird. Leider kann Ihnen dieser nicht wirklich helfen, erzählt Ihnen jedoch von einem Mann namens Harper, der Ihnen bestimmt weiterhelfen kann. Mit diesem Hinweis und nach einem etwas merkwürdigen Zwischenspiel wird die Taverne wieder verlassen.

Halten Sie sich im Freien links und überqueren Sie eine kleine Brücke. Auf der anderen Seite steigen Sie dann über die Treppe nach unten und landen schließlich im Hafenbereich. Ein paar Schritte weiter vorne finden Sie auf der rechten Seite ein Haus, in dem Licht brennt (Bild 13). Klicken Sie solange auf deren Tür, bis sich diese öffnet.

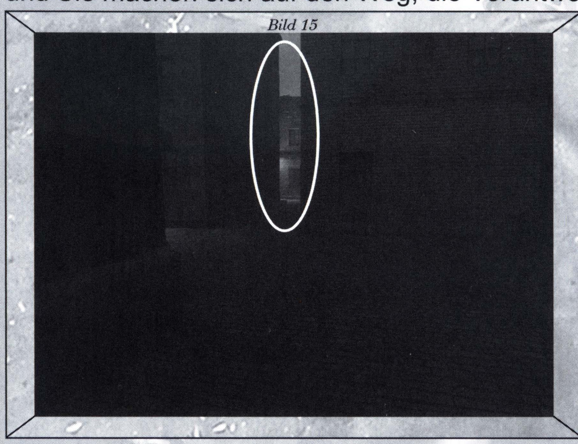
Hinweis:
Sollte dies nicht funktionieren, müssen Sie zunächst die gegenüberliegende Tür versuchen zu öffnen. Das geht zwar nicht, verursacht jedoch Lärm, was die Bewohner im erleuchteten Haus neugierig macht.

Bevor Sie das Haus betreten, sollten Sie noch genau gegenüber den Stapel mit Säcken untersuchen. Auf dem linken Sackstapel liegt nämlich ein Seil, das bestimmt noch einmal benötigt wird. Nehmen Sie das **Seil** also an sich, bevor Sie das Haus auf der anderen Seite betreten.


Bild 14

Im Innern treffen Sie auf eine Frau, die nepalesisch spricht. Sie teilt Ihnen mit, dass der gesuchte Harper mit einem Boot weggefahren ist. Außerdem erfahren Sie, dass der Sohn der Dame wahrscheinlich entführt wurde. Auf dem Altar werden alle Gegenstände aufbewahrt, die von dem verschwundenen Sohn übrig sind. Die Frau erlaubt Ihnen, alle für eine Untersuchung benötigten Objekte mitzunehmen.

Sie wenden sich also gleich links dem Altar zu, auf dem eine Schale steht. Dieser entnehmen Sie eine **Medaille** (Bild 14). Somit wäre hier alles erledigt und das Haus kann wieder verlassen werden.
Halten Sie sich nun rechts und gehen Sie soweit nach vorne, bis Sie während einer kurzen Sequenz einen betrunkenen Postboten zu Gesicht bekommen, der sich übergibt. Sobald Sie wieder handeln können, gehen Sie weiter nach rechts, um auf ein paar Kisten sitzend den Postboten zu finden, der sogleich angesprochen wird. Eine Bande Jugendlicher hat ihn geschlagen und ihm ein Paket geraubt. Außerdem haben diese ihn gezwungen, eine Flasche mit Alkohol zu leeren. Nachdem Sie alles erfahren haben, händigt Ihnen der Genötigte eine leere **Fuselflasche** aus und Sie machen sich auf den Weg, die Verantwortlichen zu suchen.


Bild 15

Hierzu folgen Sie dem Weg nach vorne, an dem Postboten vorbei, und biegen dann nach rechts ab. Steigen Sie über eine Treppe nach oben und gehen Sie immer weiter nach vorne, bis eine schmale Gasse betreten werden kann (Bild 15). In dieser Gasse befindet sich ein Loch im Boden, das mithilfe eines Holzbrettes überquert werden kann.
Sicher auf der anderen Seite gelandet, bemerken Sie einen Haufen leerer Flaschen, die überall herumliegen. Rechts neben diesen Flaschen befindet sich eine Tür, die geöffnet werden kann. Tun Sie dies und es öffnet Ihnen ein Mann, der jedoch etwas haben möchte. Da Sie dies noch nicht besitzen, erhalten Sie auch keinen Einlass. Doch, Moment. Klicken Sie doch im Inventar einfach mal auf die leere Fuselflasche, um diese zu aktivieren, und versuchen Sie Ihr Glück ein zweites Mal. Wenn sich diesmal die Tür öffnet, fragen Sie nach dem Inhalt für die Flasche und erhalten gleich darauf ein **Paket**.
Sobald Sie wieder handeln können, öffnen Sie Ihr Inventar, wo das Taschenmesser mit dem Paket kombiniert wird (halten Sie hierzu das Taschenmesser mit der linken Maustaste gedrückt und ziehen Sie dieses auf das Paket). Somit wird das Paket geöffnet und offenbart eine **Handprothese mit Kratzer**. Haben Sie nicht in der Taverne einen Mann getroffen, der schon lange auf seine Prothese wartet? Sollte dieses Ding vielleicht ihm gehören?
Sie machen sich also auf den Rückweg zur Taverne, indem Sie der Straße immer nach vorne folgen. Steigen Sie über die Treppe nach unten und halten Sie sich links.

Passieren Sie das Haus der Nepalesin und steigen Sie über die zweite Treppe nach oben. Überqueren Sie die Brücke und durchqueren Sie auf der anderen Seite des Platzes die Tür auf der rechten Seite, die in die Taverne Cursed Mermaid führt.
Ein Gespräch mit dem Wirt bringt Sie nun, nachdem Sie zuvor die Information mit dem Silberauge erhalten haben, auf einen Namen: Dirty Sommers. Dieser war vor kurzem hier und hat einen Tisch reserviert. Bevor Sie sich an die Untersuchung dieses Tisches machen, sollten Sie zuvor noch dem Gast an der Theke die Handprothese überreichen (aktivieren Sie diese im Inventar und klicken Sie dann auf den Gast). Der Mann zieht sich die Prothese gleich über und legt seinen **Haken** auf dem Tresen ab, rechts von sich, den Sie sich daraufhin sofort einstecken sollten. Dieser Gegenstand kann sich bestimmt noch als sehr nützlich erweisen.

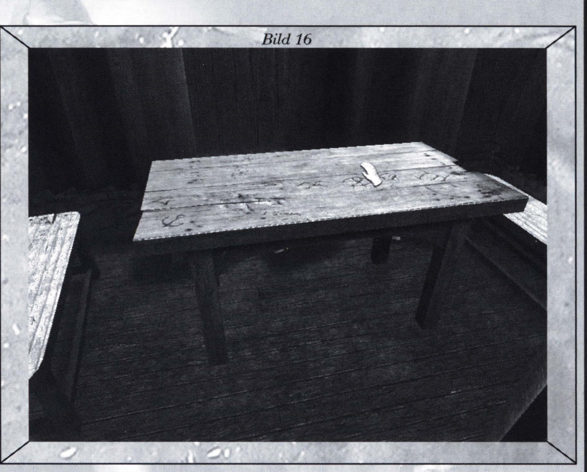


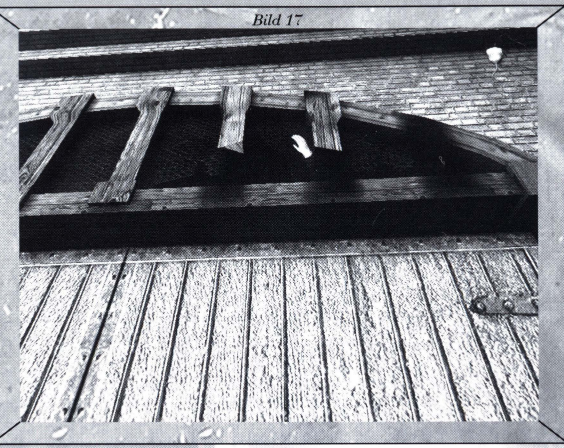
Bild 16

Drehen Sie sich jetzt um und nähern Sie sich dem zugezogenen Vorhang auf der gegenüberliegenden Seite, der durch einen Klick geöffnet werden kann. Dahinter kommt ein Tisch zum Vorschein, auf dessen Oberseite ein paar Zeichen eingeritzt wurden (Bild 16). Untersuchen Sie diese vier Symbole, die Sie sich übrigens für ein späteres Rätsel notieren sollten, bevor Sie die Taverne wieder verlassen.
Es geht zurück in das Hafengebiet, wo Sie ein weiteres Mal den Hinterhof mit den vielen Flaschen aufsuchen (durch die schmale Gasse, dann über das Brett am Boden gehen). Bevor Sie dieses Mal an die Tür klopfen, hinter der Sie zu einem früheren Zeitpunkt das Paket erhalten haben, aktivieren Sie diesmal die Medaille. Nach Ihrer Frage, ob der Mann dieses Objekt schon einmal gesehen hat, erzählt er Ihnen von einem Mann, der ebenfalls verschwunden ist. Eine Person kann Ihnen hierzu angeblich weitere Informationen geben. Diese soll sich im Lagerhauses 12 aufhalten. Auf geht`s.

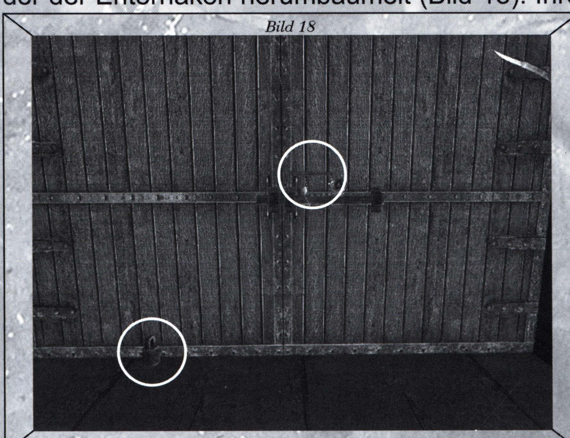
Hinweis:
Sollte das nicht funktionieren und schaut sich der Schmuggler die Medaille nicht an, können Sie trotzdem an dieser Stelle weitermachen.

Überqueren Sie den Balken am Boden und halten Sie sich bei der ersten Möglichkeit rechts. Es geht dann weiter um die Ecke nach links und über die Treppen nach unten. Suchen Sie nun die rechte Seite ab. Die dritte Lagerhaustür ist hellgrün. Treten Sie vor eben diese Tür und versuchen Sie, diese zu öffnen. Leider ist das Ding verriegelt und Sie müssen einen anderen Weg finden, um sich Eintritt zu verschaffen.

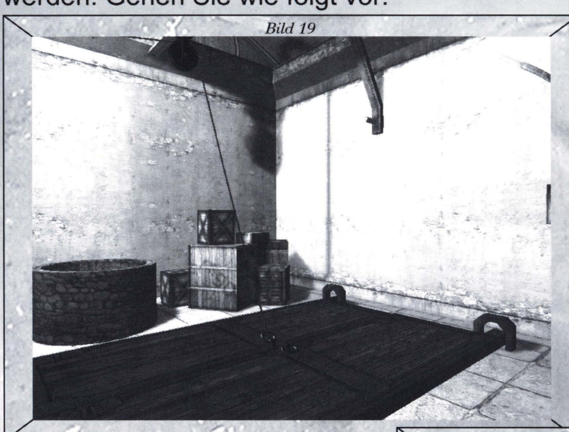
Sie öffnen also das Inventar, wo Sie das Seil mit dem Haken kombinieren. Auf diese Weise erhalten Sie eine Art Enterhaken. Treten Sie nun ganz dicht vor die Lagerhaustür und schauen Sie nach oben. Im oberen Bereich befindet sich ein Gitternetz, das an einer Stelle aufgerissen ist (Bild 17). Genau mit dieser Stelle benutzen Sie nun Ihren Enterhaken, woraufhin Holmes diesen durch die Öffnung wirft.


Bild 17

Sie schlüpfen wieder in die Rolle von Watson, mit dem Sie jetzt rechts um das Lagerhaus herumgehen. An der Seitenwand des Lagerhauses Nummer 12 befindet sich in einer kleinen Sackgasse nämlich ein längliches Fenster, das näher betrachtet wird. In der Großaufnahme halten Sie dann die linke Maustaste gedrückt und fahren mit dem Handsymbol solange über das mittlere Fenster (immer mit gedrückter Maustaste), bis das Fenster sauber ist und Sie einen Blick auf die Rückseite der Lagertür werfen können, vor der der Enterhaken herumbaumelt (Bild 18). Ihre Aufgabe wird es nun sein, durch Schwingen des Enterhakens, der mithilfe der Maus bewegt werden kann, zunächst das Gewicht zu ergreifen, das auf dem Boden steht. Beachten Sie hierbei, dass der Enterhaken nur nach oben und unten und nach links und rechts geschwungen werden kann. Sobald Sie ein wenig geübt haben, wie gesagt muss dazu die Maus schön in Bewegung gehalten werden, müsste sich das Gewicht bald

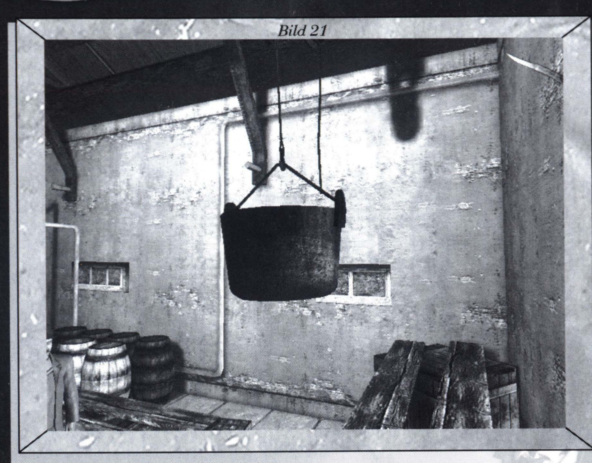

Bild 18

am Haken befinden. Ist Ihnen das gelungen, gilt es nun, mit dem Gewicht am Seil das Schloss in der Mitte der Tür zu berühren, um den darüber liegenden Riegel zu öffnen. Auch dies ist nicht sonderlich schwer und müsste recht bald bewältigt worden sein. Die Tür wird entriegelt und Sie schlüpfen wieder in die Haut von Sherlock Holmes.
Öffnen Sie die Tür und betreten Sie das Innere der Halle. Sogleich fällt Ihr Blick auf eine große Falltür im hinteren Bereich, die sich natürlich nicht so ohne Weiteres öffnen lässt. Hier muss wieder einmal eine entsprechende Lösung gefunden werden. Gehen Sie wie folgt vor:


Bild 19

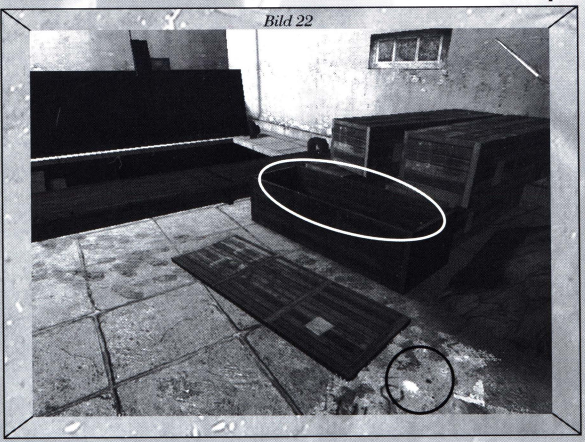
Links neben der Falltür hängt ein Seil von der Decke herunter, das angeklickt wird. Mit dem Seil in der Hand klicken Sie dann rasch auf die Falltür, um das Seil dort zu befestigen (Bild 19). Nun widmen Sie sich der gegenüberliegenden Seite. Dort hängt ein großer Kessel von der Decke herunter. Treten Sie hinter diesen Kessel und stoßen Sie diesen durch Berühren nach vorne, bis das Behältnis genau unterhalb eines Wasserhahns zum Stehen kommt (Bild 20). Ist Ihnen dies gelungen, folgen Sie der Wand hinter dem Kessel ein wenig nach links. Hinter einer Art Becken befindet sich ein Ventilrad an einer Wasserleitung, an dem jetzt gedreht wird (geht erst, wenn sich der Kessel an der Wand unterhalb des Wasserhahns befindet). Auf diesem Weg wird der Kessel mit Wasser gefüllt. Ist Ihnen dies gelungen, wird der mit Wasser gefüllte Kessel weiter nach vorne geschoben. Und zwar soweit, bis Sie von den Holzbrettern nach unten auf den Boden fallen. Suchen Sie nun die Holzbretter auf, die an der hinteren Wand nach oben auf die Kisten führen. Diese bringen Sie nämlich genau hinter den eben verschobenen Kessel (Bild 21). Wenn Sie sich


Bild 20


Bild 21

den Kessel von dieser Stelle aus genauer betrachten, müssten Sie auch ein Seil erkennen können, das direkt neben dem Kessel von der Decke herunterhängt. Klicken Sie nun zuerst auf dieses Seil und dann auf den Kessel, um beide Objekte miteinander zu verbinden. Ist auch das passiert, klicken Sie ein letztes Mal auf das Seil, an dem der Kessel befestigt ist, diesmal mit dem Messer in der Hand, um dieses zu durchtrennen und den Kessel nach unten zu werfen. Das enorme Gewicht des Kessels, der ja durch die Seile mit der Falltür verbunden ist, öffnet die Klappen. Bevor Sie über die freigelegte Treppe nach unten steigen, müssen Sie sich zunächst auf die Suche nach einer Lampe machen.

Auf dem Boden der Lagerhalle, gleich links neben der Eingangstür, liegt eine **Eisenstange** auf dem Boden, die aufgesammelt wird. Treten Sie danach vor die längliche Kiste direkt rechts neben der geöffneten Falltür. Natürlich ist das Ding verschlossen. Mithilfe der eben gefundenen Eisenstange kann die Kiste jedoch leicht aufgestemmt werden. Dem Innern entnehmen Sie dann eine **Sturmlampe** (Bild 22). Sobald der Deckel der Kiste geöffnet wurde, bleibt auf der rechten Seite ein wenig Unrat liegen, der untersucht werden kann. Tun Sie dies, um in der Großaufnahme eine **Hutnadel**, sowie einen **Reisepass** zu finden. Nachdem Sie sich auch die Zeichnung auf dem Zettel bzw. Boden näher betrachtet haben, hören Sie einen Schrei, der aus dem Bereich unterhalb der Falltür zu kommen scheint. Mutig, wie Sie sind, aktivieren Sie die Sturmlampe und machen sich an den Abstieg.


Bild 22

Sie landen in einem schmalen Gang, dem Sie bis zum anderen Ende hin folgen. So landen Sie direkt vor einer verschlossenen Tür. Auf der rechten und der linken

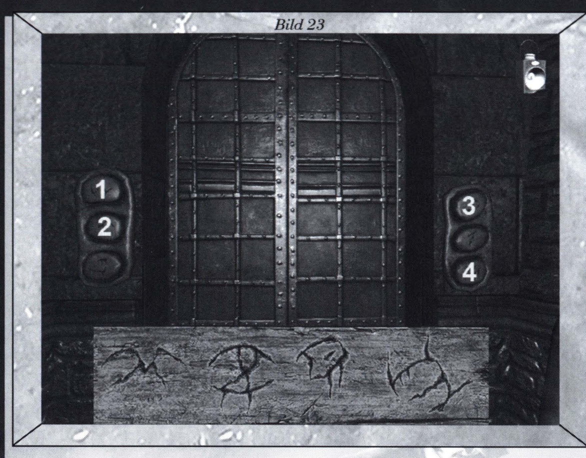
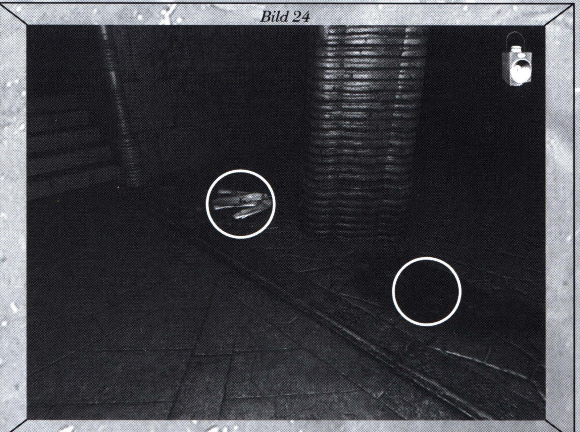


Bild 23

Seite dieser Tür befinden sich jeweils drei Symbole. Auf dem kleinen Platz vor der Tür steht ein seltsamer Sockel (Bild 23). Ihre Aufgabe hier wird es nun sein, die Symbole links und rechts neben der Tür in einer bestimmten Reihenfolge zu drücken.

Hierzu nehmen Sie sich zunächst die vier Zeichen zu Hilfe, die Sie auf dem Tisch in der Taverne gefunden haben. Diese Zeichen müssen Sie nachstellen. Werfen Sie hierzu einen Blick auf die sechs Symbole neben der Tür und Sie werden feststellen, dass diese nicht ganz vollständig sind. Wenn Sie nun an den Sockel treten, der direkt vor der Tür steht, können Sie die Sturmlampe darauf abstellen. Beachten Sie, dass dies von allen vier Seiten aus funktioniert. Wenn Sie nun also die Lampe auf den Sockel gestellt haben, können Sie an den Wänden die restlichen Fragmente der verschiedenen Symbole erkennen. Nun ist ein wenig abstraktes Denken gefragt, um aus diesen Schnipseln die korrekten Symbole nachzustellen. Wie dem auch sei. Sollte Ihnen die Lösung des Rätsels zu schwer sein, finden Sie hier die Auflösung. Betätigen Sie also nacheinander die angegebenen Knöpfe neben der Tür:

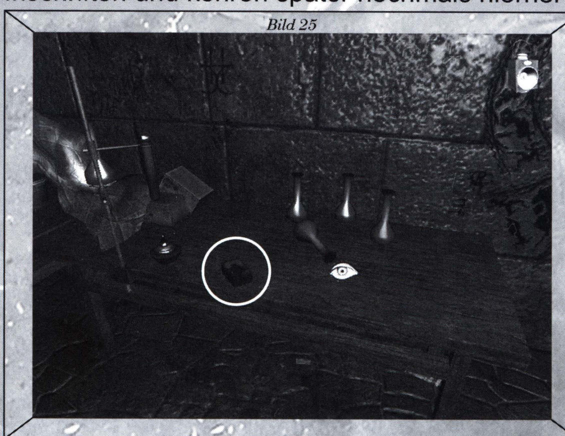
1. Oberstes Symbol auf der linken Seite
2. Mittleres Symbol auf der linken Seite.
3. Oberstes Symbol auf der rechten Seite.
4. Unterstes Symbol auf der rechten Seite.


Bild 24

Haben Sie alles richtig gemacht, öffnet sich die Stahltür und Sie können dem weiteren Verlauf des Ganges folgen.

Sie landen gleich darauf in einer großen Halle, die nicht sonderlich gut ausgeleuchtet ist. Gehen Sie zunächst bis zum anderen Ende der Halle durch, um direkt vor einem Altar zu landen, auf dem ein Leichnam liegt. Nach einer

kurzen Sequenz drehen Sie sich nach rechts. Dort sehen Sie auf dem Boden liegend ein Hemd sowie Staubreste (Bild 24). Schauen Sie sich zunächst die Staubreste genauer an, bei denen es sich um eine Zeichnung handelt, die sogleich in Ihrem Buch verzeichnet wird. Klicken Sie danach auf das Hemd, in dem sich ein kleines **Plakat** befindet. Dieses Plakat wird herausgenommen und ebenfalls in Ihrem Inventar verstaut.
Jetzt treten Sie ein weiteres Mal vor den Altar, wo diesmal die Leiche genauer untersucht wird. Sie können sich deren Kopf anschauen, um zu bemerken, dass der Mann mit einem Seil gefesselt wurde. Außerdem lässt sich ein Blick auf dessen rechte Hand werfen. In der Großaufnahme nehmen Sie sich dann die Lupe aus der linken unteren Ecke, um damit den Zeigefinger zu untersuchen. Sie finden dort Rückstände von Staub. Treten Sie jetzt von hinten an den Altar heran, um auch die linke Hand der Leiche untersuchen zu können. In der Großaufnahme nehmen Sie erneut die Lupe in die Hand und untersuchen damit den Mittelfinger, um darin eine seltsame Wunde erkennen zu können.
Treten Sie jetzt links neben den Altar (Kopfteil), um dort einen Gegenstand auf dem Boden liegen zu sehen, der aufgenommen wird. Es handelt sich hierbei um eine **Statue**. Auf der Erhöhung, auf der auch der Altar steht, finden Sie links und rechts jeweils eine Steintafel, die in einer fremden Sprache geschrieben ist. Um die Inschriften kopieren zu können, legen Sie zunächst das Plakat auf eine der Inschriften und kehren später nochmals hierher zurück.


Bild 25

Nun geht es weiter in die Nische links neben der Statue. Dort steht unter anderem ein Tisch mit vielen Flaschen. Zunächst einmal sollten Sie sich die umgekippte Flasche genauer betrachten (Bild 25). Vor dieser Flasche liegt nämlich ein wenig Opiat herum. Gleich links neben der umgekippten Flasche befindet sich ein **Kasten mit Blume**, ebenfalls auf dem Tisch, der eingesteckt wird. Auf dem linken Teil des Tisches steht außerdem eine Wasserflasche, die bei eingehender Untersuchung ebenfalls Rest von Opiate offenbart. Folgen Sie dieser Seite der Halle nun bis zum anderen Ende. Rechts neben der Eingangstür steht ein weiteres Tischchen, auf dem sich eine Schachtel befindet. Werfen Sie einen Blick auf diese Schachtel, die mit Pelikananhängern gefüllt ist.


Bild 26

Nun suchen Sie die andere Seite auf, linke Ecke neben der Eingangstür, wo auf dem Boden ein kleines Kästchen steht, dem Sie ein Stück **Kohle** entnehmen können (Bild 26). Mit dieser Kohle im Sack geht es zurück in den Altarbereich. Dort benutzen Sie die Kohle nun mit dem zuvor auf einer der Inschriften abgelegten Plakat. Sobald Sie auf diesem Weg eine Kopie der fremdartigen Symbole erhalten und aufgenommen haben, wird es ein wenig gruselig und Sie landen kurz darauf wieder in der Baker Street.
Sobald Sie wieder handeln können, öffnen Sie Ihr Inventar, wo Sie sogleich das Taschenmesser mit dem Blumenkasten kombinieren, um diesen zu öffnen. Zum Vorschein kommt ein **weißes Pulver**, das einer eingehenderen Untersuchung bedarf. Sie setzen sich also an Ihren Labortisch, wo das weiße Pulver sogleich unter das Mikroskop gelegt wird. In der Großaufnahme greifen Sie sich dann die Pinzette, mit deren Hilfe die kleinen Körnchen aus dem Pulver entfernt werden. Diese Verbindungen aus Maori-Kugeln werden dann gleich links in das Analysegerät gepackt. Sobald das passiert ist, entzünden Sie die Kerze des Analyseapparats mithilfe der Streichhölzer, um festzustellen, dass es sich hierbei um ein Opiumderivat handelt. Und zwar um dasselbe, das Sie auch schon in der Kugel von Stenwick gefunden haben. Es geht also schnurstracks in das Büro des Zolldirektors am Hafen. Reisen Sie hierzu über die Karte zunächst zum Kai Nr. 13.

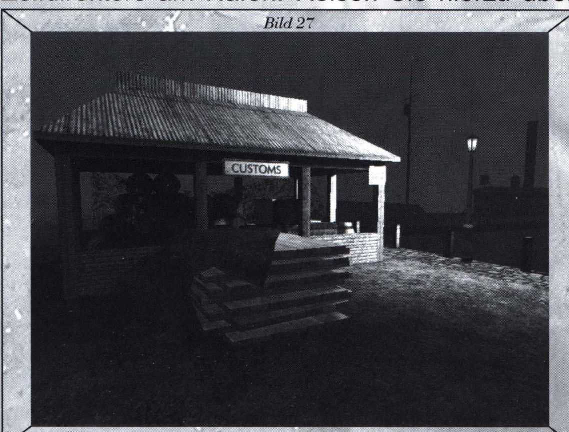
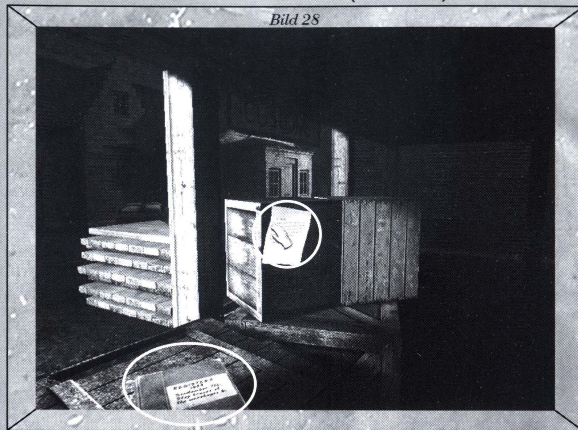


Bild 27

Am Kai angelangt betreten Sie zunächst die Taverne, wo der Wirt nach dem Zöllner gefragt wird. Bereitwillig gibt Ihnen der Mann Auskunft und Sie können das Lokal wieder verlassen. Im Freien halten Sie sich links und überqueren erneut die Brücke. Steigen Sie dahinter über die Treppe nach unten und passieren Sie das Haus der Nepalesen. Vor dem großen Kran bemerken Sie

auf der linken Seite eine Hütte mit der Aufschrift `Customers` (Bild 27). Betreten Sie diese Hütte und schauen Sie im Innern auf die Rückseite einer der beiden kleineren Kisten. Dort hängt nämlich ein **Zettel** dran (Brief des Zollbeamten), den Sie an sich nehmen sollten (Bild 28). Sobald Sie diesen Zettel an sich gebracht


Bild 28

haben, kann nun auch das Buch links daneben betrachtet werden. Hierbei handelt es sich um die Verzeichnisse, in denen etwas von Lagerhaus 16 berichtet wird. Sie machen sich also daran, dieses Gebäude zu suchen.

Kehren Sie hierzu zurück in Richtung Taverne. Sobald Sie die Brücke überquert haben, treten Sie vor die erste Tür auf der linken Seite, die mit Zetteln beklebt ist (General Store, Factory closed). Bei diesem Gebäude handelt es sich um das gesuchte Lagerhaus 16. Versuchen Sie doch mal, die Tür zu öffnen, die jedoch versperrt ist. Bei näherer Untersuchung bemerken Sie, dass die Tür mit Teer verklebt ist. Vor der Tür stehend schauen Sie jetzt auf den Boden, wo sich ebenfalls Teer befindet. Diese Stelle wird nun näher untersucht und in der Großaufnahme nehmen Sie zunächst mal die Lupe in die Hand, mit der auf den **Schlüssel** geklickt wird. Dieses Objekt wandert daraufhin sogleich in Ihr Gepäck. Nun wird noch der rechte, hintere Schuhabdruck mit der Lupe untersucht (Bild 29). Da auch hier ein Nagel fehlt, handelt es sich vermutlich um die gleichen Abdrücke wie in Stenwicks Garten. Nun messen Sie noch die Schuhabdrücke mithilfe des Maßbandes ab, nur um festzustellen, dass es sich auch hierbei um Größe 40 handelt. Ferner sind die Sohlen mit Eisen beschlagen.

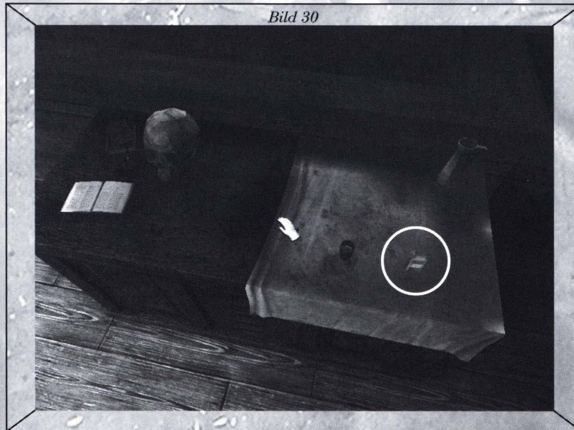

Bild 29

Verlassen Sie den Teerfleck nun wieder und schauen Sie dabei auf den Boden. Sie bemerken eine Spur, der Sie folgen müssen. Diese Spur führt über eine Treppe hinunter auf den Kai und vor eine verschlossene Tür. Versuchen

Sie nun die Tür zu öffnen, müssen Sie feststellen, dass dies nicht so leicht geht. Doch haben Sie gerade eben nicht einen Schlüssel gefunden? Benutzen Sie nun also mal den Schlüssel, um die Tür zu öffnen. Dahinter liegt ein kleines **Etikett** auf dem Boden, das aufgesammelt wird. Somit wäre hier alles erledigt und Sie können über die Karte zurück in die Baker Street reisen.
Dort folgt eine kurze Unterredung mit Watson. Geben Sie am Ende als Zielort \`Schweiz\` ein, um dieses Kapitel zu beschließen.

Kapitel 2: Schweizer Alpen

Nach einer längeren Zugfahrt landen Sie irgendwo in den schweizer Alpen. Es ist noch immer ein Tag im September des Jahres 1894. Sie schlüpfen in die Rolle von Watson, der vor der Tür einer Klinik abgesetzt wird (schwarzes Edelweiß).
Öffnen Sie die Tür und Sie werden an Fräulein Müller weitergereicht, mit der Sie sich unterhalten. Bei besagter Dame handelt es sich um die Frau hinter der Theke. Kurz darauf erscheint der Doktor der Klinik, der mit Ihnen spricht. Während der Unterhaltung kommt ein merkwürdiger Gast herein und Watson wird vor die Tür gesetzt. Der merkwürdige Gast, bei dem es sich angeblich um Amos Colby handelt, wird in ein Nebenzimmer gebracht und Sie spielen kurz als Colby weiter.


Bild 30

Sobald Sie wieder handeln, können drehen Sie sich um und schauen nach unten auf einen Tisch (Bild 30). Dort nehmen Sie die **Spritze** sowie das **Beruhigungsmittel** an sich. Nach kurzer Zeit kommt der Arzt herein und verpasst Ihnen eine Spritze. Sie finden sich danach in einer kleine Zelle liegend wieder. Alles dreht sich, denn Sie sind noch ein wenig benebelt von der Spritze. Nun gilt es, aus der Zelle zu entkommen.
Links neben der Pritsche liegen auf dem Boden ein **Löffel** sowie eine **Schüssel** - beide Teile sind aufzunehmen. Nun wenden Sie sich der Zellentür zu, wo Sie mit dem eben gefundenen Löffel auf das Schloss klicken. Sobald Sie das getan haben, zeigt sich das Schloß in Großaufnahme (Bild 31). Ihre Aufgabe wird es hierbei sein, die Zahlen 1-10, die im mittleren Abschnitt aneinandergereiht sind, in die korrekte Reihenfolge zu bringen. Hierzu müssen zunächst die verschiedenen Zahlen auseinandergepflückt und danach wieder zusammengesetzt werden. Wenn Sie Zahlen auf einer der oberen beiden Reihen aneinandersetzen möchten, müssen

diese von hoch nach tief sortiert werden. Die beiden unteren Reihen ermöglichen es Ihnen hingegen, die Zahlen von tief nach hoch zu ordnen. Um Ihnen die Aufgabe ein wenig zu erleichtern, geben wir nachfolgend die Schritte an, die Sie zur Lösung des Rätsels benötigen:

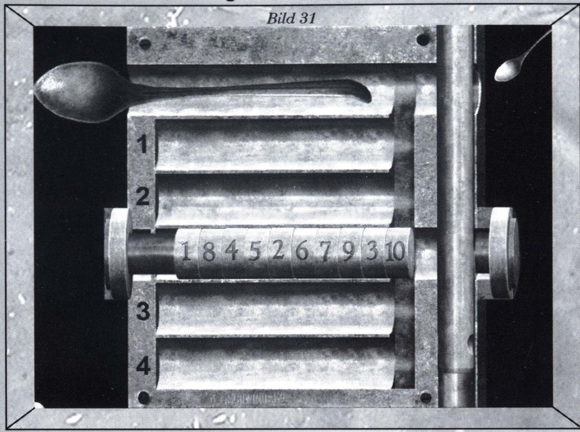
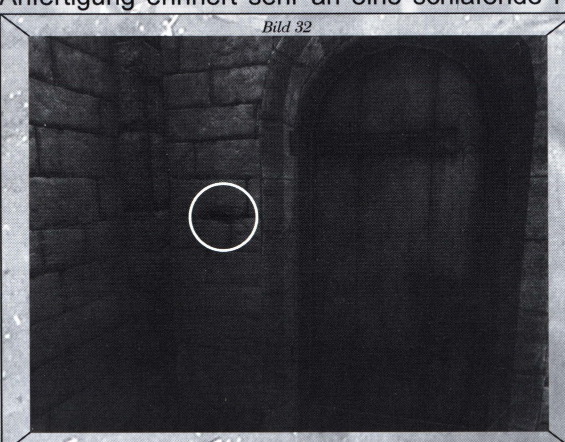


Bild 31

- Setzen Sie die 10 auf Reihe 2
- Setzen Sie die 3 auf Reihe 1
- Setzen Sie die 9 auf Reihe 2
- Setzen Sie die 7 auf Reihe 3
- Setzen Sie die 6 auf Reihe 3
- Setzen Sie die 2 auf Reihe 4
- Setzen Sie die 5 auf Reihe 3
- Setzen Sie die 4 auf Reihe 3
- Setzen Sie die 8 auf Reihe 2.

Nun haben Sie bis auf die 1 alle Zahlen auf andere Reihen gesetzt. Jetzt müssen Sie nur noch der Reihe nach, also von 2-10, alle Zahlen wieder hinter die 1 und auf die mittlere Reihe setzen, um das Schloss zu öffnen. Ist Ihnen das gelungen, können Sie die Zelle endlich verlassen.

Doch bevor Ihnen eine Flucht gelingen kann, müssen Sie sich zuerst noch etwas einfallen lassen, um den Pfleger nicht misstrauisch zu machen. In der Zelle finden Sie einen Topf neben der leeren Pritsche, der angeklickt wird. Durch diese Aktion wird der Topf auf die Pritsche gestellt. Hinter der Pritsche liegt außerdem eine Rolle auf dem Boden, die ebenfalls angeklickt und auf die Pritsche gepackt wird. Nun benutzen Sie Ihren Hut mit dem Topf und den Überzieher mit der Rolle. Diese Anfertigung erinnert sehr an eine schlafende Person und Sie können endlich in Ruhe die Zelle verlassen.


Bild 32

Gehen Sie im Gang nach rechts, dann weiter nach links. Nach ein paar Schritten werden Sie von einem Gefangenen namens Maurizio angesprochen, der Sie bittet, ihn zu befreien. In einem naheliegenden Raum soll ein Brecheisen liegen, das Sie ihm bringen sollen. Nach dem Gespräch folgen Sie dem Gang weiter nach links und bis an die nächste Ecke. Dort wenden Sie

sich rechts der Wand zu, um einen kleinen Riss in der Mauer sehen zu können (Bild 32). Untersuchen Sie diesen Riss, um darin einen **Schlüssel** zu finden.
Mithilfe dieses Schlüssels lässt sich die danebenliegende Tür öffnen. Auf dem Boden des nun zugänglichen Raums liegt eine **Eisenstange**, die aufgehoben wird. Kehren Sie zurück zu Maurizio, dem Sie nun die Eisenstange überreichen. Der Mann öffnet die Zellentür und macht sich auf den Weg nach oben. Somit lenkt er das Wachpersonal von Ihnen ab. Gegenüber von Maurizios Zelle befindet sich das Labor, das nun aufgesucht wird. Leider hält sich darin ein Pfleger auf, der irgendwie ausgeschaltet werden muss.

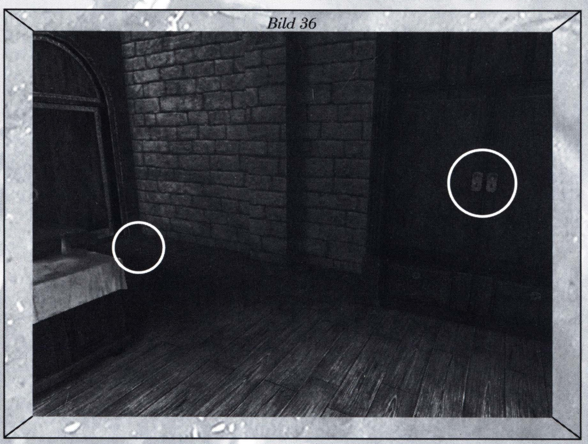
Zunächst einmal müssen Sie sich ducken, um nicht gleich gesehen zu werden (schauen Sie hierzu im Hauptmenü unter dem Punkt `Steuerung` nach, mit welcher Taste Sie sich ducken können). Kriechen Sie dann in den Raum hinein und nach vorne. Rechts von Ihnen steht ein Stück des Schrankes auf, aus dem Sie sich die 15mm **Spritze** holen können (Bild 33 - achten Sie darauf, dass in der Schale noch zwei weitere Spritzen liegen). Im Inventar kombinieren Sie nun die Spritze, 15 Millimeter, mit dem Beruhigungsmittel. Hier wäre zunächst alles erledigt und Sie können das Labor wieder verlassen.


Bild 33

Folgen Sie dem Gang nach links (hier können Sie sich übrigens wieder aufrichten) bis kurz vor das andere Ende, wo nochmals der Raum auf der rechten Seite aufgesucht wird. Auf einer Erhöhung links hinter der Tür finden Sie eine **Schieblehre**, die eingesteckt wird. In der gegenüberliegenden Ecke liegen vier Rohre auf den Kisten (Bild 34). Mithilfe der Schieblehre werden jetzt solange die Rohre einzeln gemessen, bis Sie das Rohr finden, das einen Durchmesser von 16 mm hat. Dieses **Rohr** nehmen Sie auf. Im Inventar wird das 16mm Rohr nun mit der Beruhigungsspritze


Bild 34

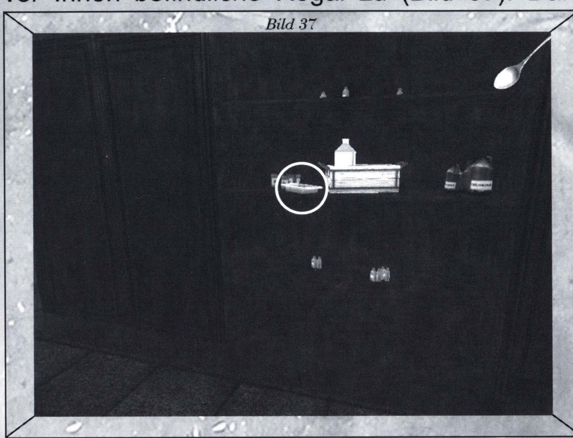
kombiniert, um ein Blasrohr anzufertigen.
Kehren Sie nun wieder zurück in das Labor, wo Sie sich zunächst erneut ducken müssen, um nicht entdeckt zu werden. Aktivieren Sie dann das Blasrohr und kriechen Sie nach rechts auf den Pfleger zu, der in der Zelle steht. Sobald Sie nah genug herangekommen sind, feuert Holmes die Beruhigungsspritze automatisch ab und der Pfleger wäre vorerst ausgeschaltet.
Nun können Sie sich daran machen (richten Sie sich wieder auf), die Zelle zu erkunden, in der der Pfleger liegt. Durchsuchen Sie zunächst die rechte Hosentasche des Pflegers (von Ihnen aus gesehen links) und gehen Sie hierzu in die Hocke, um die Stelle besser finden zu können. Sie finden darin nämlich einen **Brief von Gygax**. Kommen Sie dann wieder auf die Beine und drehen Sie sich um. Auf einem Podest links neben der Tür liegt ein Buch, das angeklickt wird. Im Innern finden Sie einen interessanten **Brief**. Hier wäre vorerst alles erledigt und Sie verlassen die Zelle sowie das Labor wieder.


Bild 36

Halten Sie sich auf dem Gang rechts und biegen Sie bei der nächsten Gelegenheit links ab. Weiter links um die Ecke befindet sich eine Treppe, über die Sie ins Obergeschoss steigen können. Sie landen in dem Untersuchungszimmer, in dem man Sie betäubt hat. Vor einer der beiden Türen liegt ein **Schlüsselbund** auf dem Boden, der eingesammelt wird (Bild 36). Stellen Sie sich dann vor den hier befindlichen großen Schrank und versuchen Sie, diesen zu öffnen. Leider ist das Ding verschlossen. Sie nehmen sich also den Löffel zur Hand und versuchen das Ganze nochmals. Diesmal öffnet sich der Schrank und Sie können diesem einen **weißen Kittel** entnehmen, der sogleich übergezogen wird. Nun sind Sie nicht mehr so leicht als Fremder auszumachen. In der Verkleidung geht es über die Treppe zurück nach unten.
Folgen Sie dem Gang nach rechts und gehen Sie bis zum anderen Ende durch. Die dort befindliche Tür lässt sich mithilfe des eben gefundenen Schlüsselbundes öffnen. Dahinter geht es weiter bis zum ersten Abzweig, wo Sie den nächsten Pfleger entdecken, der links unten seine Runden dreht.

Hinweis:
Sollte der Pfleger Sie entdecken, wird das Spiel automatisch beendet!

Sobald die Luft rein ist, gehen Sie weiter nach vorne (nicht nach links abbiegen). Beim nächsten Abzweig erhaschen Sie nochmals einen Blick auf den Pfleger. Sobald dieser weitergezogen ist, biegen Sie nach links ab und treten vor die erste Zelle. In dieser befindet sich ein Kerl mit Namen Becker, der nun angesprochen wird. Er faselt etwas von kleinen roten Kristallen, die sich im Labor befinden sollen. Nun gut. Vielleicht sollten wir ihm den Gefallen tun und die Dinger suchen.
Gehen Sie über denselben Weg zurück, über den Sie auch gekommen sind. Im Labor angekommen geht es dann gleich weiter in die Zelle und direkt auf das vor Ihnen befindliche Regal zu (Bild 37). Darin finden Sie unter anderem die


Bild 37

benötigten **rosa Kristalle**, die in einer kleinen Schale liegen. Zurück vor der Zelle von Becker überreichen Sie dem Mann die Kristalle. Sobald Sie im Gegenzug Informationen möchten, erfahren Sie jedoch, dass die Steine im Wasser aufgelöst werden müssen. Sie sollen dazu den Garten aufsuchen.
Folgen Sie hierzu dem Gang erneut bis fast ans andere Ende und suchen Sie dort die Treppe auf, die Sie nach oben bringt. Im Untersuchungszimmer gelandet geht es diesmal durch die Tür gleich rechts von Ihnen. Ein paar Schritte weiter vorne kann dann auch auf der linken Seite gleich der Gartenbereich betreten werden. Nach einer kurzen Sequenz sollten Sie auf keinen Fall den gegenüberliegenden Gang betreten, da dieser überwacht wird. Suchen


Bild 38

Sie stattdessen den Brunnen, der in einer Ecke des Gartens zu finden ist (Bild 38). Füllen Sie Ihre Schüssel mit dem Wasser des Brunnens und kombinieren Sie danach die rosa Kristalle im Inventar mit der gefüllten Schüssel. Heraus kommt eine **Medizin**, die Sie zurück zu Becker im Untergeschoss bringen müssen.
Sobald Sie dem Mann seine Medizin überreicht haben,

verlangt er von Ihnen, den Pfleger aus dem Weg zu räumen. Auf die Frage nach dem Schlüssel zur Voliere teilt Ihnen Becker mit, dass das verrückte Mädchen mehr darüber weiß. Sie sollen deren Puppe finden, um mehr zu erfahren. Es geht also auf die Suche nach diesem Objekt.

Kehren Sie über den Gang zurück und folgen Sie ihm diesmal wirklich bis zum anderen Ende hin. Die dort befindliche Tür wird mithilfe des Schlüsselbundes geöffnet. In der letzten Zelle auf der linken Seite stoßen Sie auf die Verrückte namens Gerda. Sprechen Sie die Dame an, woraufhin Sie nur unflätig beschimpft werden. Hier hilft wohl wirklich nur die Puppe.

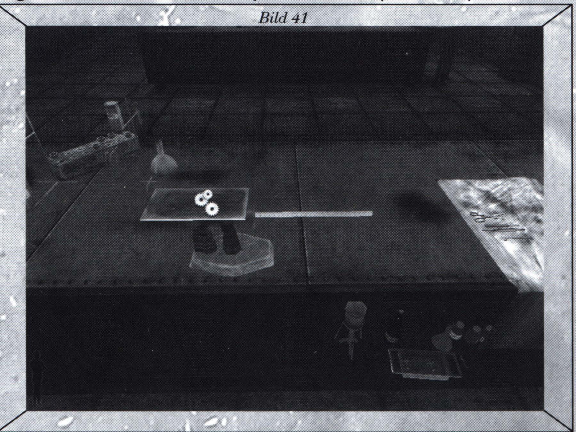

Bild 39

Suchen Sie nochmals das Labor auf und wenden Sie sich im Innern der Kommode auf der linken Seite zu. Dort sitzt nämlich das Objekt der Begierde und wartet auf Sie (Bild 39). Nehmen Sie die **Puppe** an sich und bringen Sie diese zu Gerda. Die Frau ist dermaßen erfreut darüber, dass Sie Ihnen einige wichtige Informationen zukommen lässt. Außerdem überreicht sie Ihnen am Ende der Unterhaltung den **Schlüssel** für das Zimmer von Fräulein Müller.

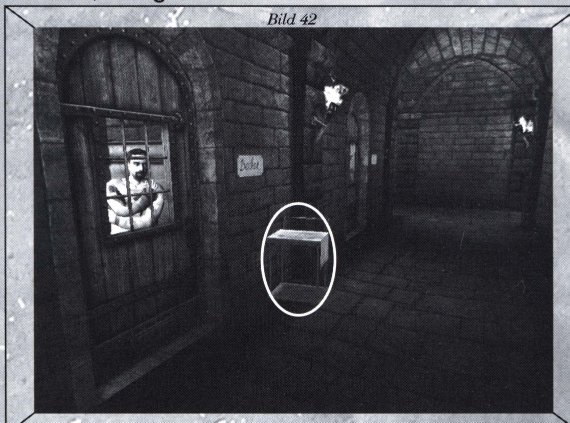
Kehren Sie über die Treppe zurück nach oben und durchqueren Sie die Tür, die in den Gang vor dem Garten führt. Mithilfe des eben erhaltenen Schlüssels können Sie nun die zweite Tür auf der rechten Seite öffnen, die in Fräulein Müllers Zimmer führt. Untersuchen Sie zunächst den Tisch direkt vor Ihnen. Dort finden Sie eine **Flasche** sowie eine **Brille**. Beide Gegenstände können mitgenommen werden. Außerdem liegt ein Brief auf dem Tisch, der ebenfalls aufgenommen und durchgelesen wird. Rechts neben dem Tisch hängt außerdem ein **Blumenhalter** an der Wand (rechts neben dem Fenster), der nicht vergessen werden sollte.


Bild 40

Durchqueren Sie die Räume nun nach links, um in einem Schrank hängend eine weiße Bluse zu finden (Bild 40). Klicken Sie auf die Bluse, um dieser den **Schlüssel** zur Voliere zu entnehmen. Hier wäre somit alles erledigt und das Zimmer kann wieder verlassen werden.
Sie suchen nun nochmals den Garten auf, wo Sie sich vor die linke Seite der Voliere stellen. Dort befindet sich nämlich das Schloss des Vogelkäfigs, das nun mithilfe des goldenen Schlüssels geöffnet werden kann. Daraufhin fliegt die gesamte Vogelschar durch die Anstalt, was die Pfleger wild macht. Sie jagen dem Federvieh hinterher und Sie haben endlich die Ruhe, sich im restlichen Teil der Anstalt umzuschauen.
In dem Gang auf der anderen Seite des Gartens befindet sich die Küche. Sobald Sie diese jedoch betreten möchten, bemerken Sie die Köchin, die zunächst vertrieben werden muss. Machen Sie sich hierzu wieder auf den Weg in das Untergeschoss, wo Sie dem Gang nach rechts und bis zum anderen Ende hin folgen. Von dort führt der Gang weiter nach links zu Beckers Zelle. Diesmal halten Sie sich jedoch rechts und landen direkt vor zwei seltsamen Hebeln an der Wand. Sobald Sie einen der Hebel anklicken, werden Sie bemerken, dass entweder zwei Personen benötigt werden oder Sie einen langen Gegenstand finden müssen, mit dessen Hilfe Sie einen der Hebel aus der Ferne betätigen können. Sobald Sie nämlich den linken Hebel umlegen, öffnet sich zwar das erste Gitter, das Zweite bleibt jedoch verschlossen und öffnet sich nur, wenn das erste Gitter sich wieder geschlossen hat. In diesem Fall sollten wir uns wohl doch erst um die Köchin kümmern.
Über die Treppe geht es also zurück in das Obergeschoss, wo der Garten aufgesucht wird. Dort treten Sie auf der linken Seite nochmals vor den Brunnen, mit dessen Wasser diesmal die Flasche gefüllt wird, die Sie kurz zuvor in Fräulein Müllers Zimmer gefunden haben. Danach geht es gleich wieder nach unten und in das Labor. Auf dem ersten Tresen steht eine Waage, vor der Sie sich platzieren (Bild 41). Stellen Sie nun die Wasserflasche auf die Waage, um deren genaues Fassungsvermögen zu bestimmen. Ist Ihnen dies gelungen, suchen Sie nochmals die Zelle im hinteren Bereich des Labors auf. Dort treten Sie ein weiteres an das Regal direkt vor Ihnen. Diesmal nehmen Sie sich eine der **Chlorflaschen** mit, die auf der rechten Seite zu finden sind. Da Sie ja schon die Wasserflasche abgewogen


Bild 41

haben, können Sie im Inventar gleich das Chlor in die Wasserflasche füllen.
Auf der linken Seite, ebenfalls noch in der Laborzelle, stehen zwei große Behälter mit Pottasche auf dem Boden. Nehmen Sie nun Ihre Schüssel in die Hand, mit deren Hilfe Sie ein wenig der Asche abfüllen können.
Jetzt geht es zurück zu der Waage, mit der Sie dieses Mal die Pottaschenschüssel benutzen. Nachdem auch hier das exakte Gewicht ermittelt wurde, kann im Inventar die Chlorflasche mit der Pottaschenschüssel benutzt werden. Heraus kommt ein **Rauchgerät**, mit dem die Köchin vertrieben werden kann.
Sie machen sich also erneut auf den Weg in das Obergeschoss, wo Sie, mit dem Rauchgerät in der Hand, die Küchentür öffnen. Nach kurzer Zeit wird es der Köchin zu rauchig und Sie sucht das Weite. Sie können sich nun in aller Ruhe in der Küche umsehen. Gleich rechts steht ein länglicher Esstisch, auf dem ein Stück **Garn** herumliegt - nehmen Sie dieses Ding an sich. Hinter dem Esstisch liegt auf der linken kleinen Kommode außerdem ein **Brief**, der ebenfalls mitgenommen werden sollte.
Kehren Sie jetzt wieder zurück in das Untergeschoss. Dort betreten Sie zunächst den Raum, in dem Sie zuvor die Rohre abgemessen und eingesteckt haben (links neben der Zelle von Montcalfe). Dort kann jetzt nämlich der **Amboss** aufgenommen werden, der gleich rechts neben einer Schaufel auf dem Boden steht.


Bild 42

Weiter geht es vor die Zelle von Becker. Dort steht nämlich ein kleiner Tisch im Gang herum (Bild 42). Nehmen Sie diesen **rollenden Tisch** an sich und stellen Sie sich nochmals vor die zwei Hebel, die die beiden Gittertüren öffnen. Unter dem rechten Hebel wird jetzt der rollende Tisch abgestellt. Hängen Sie dann den Blumenhalter an den rechten Hebel und legen Sie den Amboss hinein. Befestigen Sie schließlich das Garn an dem rollenden Tisch unterhalb des Hebels. Das eine Ende des Garns wird an den Tisch geknotet, das andere Ende verschwindet hinter der ersten Gittertür. Nun wird der linke Hebel betätigt, um das erste Gitter zu öffnen. Treten Sie hinter dieses Gitter, wo dann an dem Garn gezogen wird, der am Boden liegt. Daraufhin schließt sich das erste Gitter und das zweite Gitter geht auf. Sie können nun endlich den dahinterliegenden Bereich betreten.
Steigen Sie hier über die Wendeltreppe nach unten und gehen Sie beim ersten

Abzweig weiter nach vorne. Gleich dahinter finden Sie auf der rechten Seite die Zelle eines gewissen Wolff, mit dem Sie sprechen sollten. Leider weigert sich dieser, Ihnen irgendetwas mitzuteilen. Der Mann möchte nur mit Professor Schwartz reden.
Es geht also über die Wendeltreppe zurück nach oben.

Hinweis:
Um die Treppe bewältigen zu können, müssen Sie sich ganz nah an der linken Wand halten.
Sollte im oberen Bereich die vordere Gittertür verschlossen sein, können Sie diese mit dem Hebel öffnen, der sich oberhalb der Wendeltreppe rechts an der Wand befindet.

Dort reden Sie erneut mit Becker, der Ihnen Näheres über den Patienten Wolff berichten kann. Mit diesen Erkenntnissen geht es hinter den beiden Gittertüren über die Wendeltreppe wieder nach unten.
Halten Sie sich am Abzweig diesmal rechts und gehen Sie dann weiter nach links. Am Ende des Ganges befindet sich rechts eine Tür mit der Überschrift `Kein Zutritt`. Gleich links neben dieser Tür befinden sich auf dem Boden ein paar rote Schuhabdrücke. Schauen Sie sich diese näher an und Sie werden feststellen, dass es einen Weg hinter die Mauer geben muss. Nun widmen Sie sich erst einmal der `Kein Zutritt` Tür, die natürlich wieder verschlossen ist. Sobald Sie Ihren Löffel mit der Tür benutzen, wird wieder ein Schlossrätsel aufgerufen (Bild 43). Erneut gilt es, die zehn Zahlenscheiben in die korrekte Reihenfolge zu bringen. Sollte Ihnen das Ganze zu schwer sein, bieten wir Ihnen hier die Lösung an. Platzieren Sie einfach die einzelnen Zahlscheiben so wie angegeben:

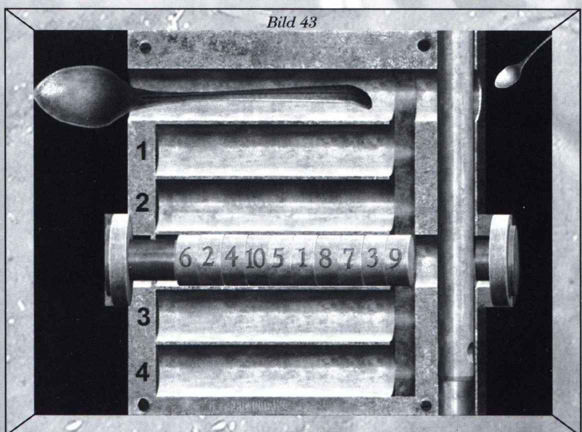


Bild 43

- Setzen Sie die 9 auf Reihe 2
- Setzen Sie die 3 auf Reihe 1
- Setzen Sie die 7 auf Reihe 3
- Setzen Sie die 8 auf Reihe 3
- Setzen Sie die 9 auf Reihe 3
- Setzen Sie die 1 auf Reihe 4
- Setzen Sie die 5 auf Reihe 2
- Setzen Sie die 10 auf Reihe 3
- Setzen Sie die 4 auf Reihe 2
- Setzen Sie die 3 auf Reihe 2
- Setzen Sie die 2 auf Reihe 2
- Setzen Sie die 6 auf Reihe 1.

Bringen Sie dann aufeinanderfolgend die Zahlen

1-6 in die korrekte Reihenfolge (auf die mittlere Reihe). Danach geht es weiter:
- Setzen Sie die 10 auf Reihe 2
- Setzen Sie die 9 auf Reihe 2
- Setzen Sie die 8 auf Reihe 2
- Setzen Sie die 7 auf die mittlere Reihe.

Nun können auch die restlichen Zahlen (8-10) nacheinander in die mittlere Reihe eingesetzt werden, um das Schloss zu öffnen.

Dahinter stoßen Sie dann auf einen tiefen Brunnen. Rechts vor dem Brunnen können ein paar Sägespäne untersucht werden. Drehen Sie sich dann in Richtung Tür. Links daneben liegt auf dem Boden in der Ecke ein kleiner **Schlüssel**, der eingesteckt wird.

Verlassen Sie den Raum wieder und folgen Sie dem Gang immer nach links. Am anderen Ende befindet sich das Büro von Dr. Gygax, das mithilfe des eben gefundenen Schlüssels geöffnet werden kann. Im Innern des Büros treten Sie zunächst gleich links vor den Kamin, neben dem ein **Feuerhaken** lehnt (linke Seite) - nehmen Sie das Ding an sich. Nun treten Sie hinter den Schreibtisch (Bild 44). Versuchen Sie mal, die rechte Schublade zu öffnen - natürlich wieder verschlossen. Doch mithilfe des Feuerhakens wird auch dieses Hindernis überwunden (Feuerhaken mit Schublade benutzen). Im Innern der Schublade befinden sich zwei Briefe sowie ein Telegramm. Nehmen Sie alle Dinge an sich und lesen Sie sich die Schriftstücke im Inventar durch - verschließen Sie die Schublade dann wieder. Auf der linken Seite des Schreibtisches liegt außerdem ein kleiner **Schlüssel**, der zum Klassenzimmer gehört. Nehmen Sie diesen sowie ein weiteres Schriftstück, das in der Mitte des Schreibtisches zu finden ist, an sich. Von hier aus führt eine Tür in die Abstellkammer, der Sie ebenfalls einen kurzen Besuch widmen sollten (um die Tür zur Abstellkammer zu öffnen, muss übrigens der Feuerhaken benutzt werden). Bevor Sie die Kammer nun betreten, sollten Sie zuvor noch das längliche Schränkchen öffnen, das rechts neben der Tür zur Abstellkammer steht. In der Schublade finden Sie ein paar Akten. Natürlich interessieren Sie sich für die Akte von Wolf, die sogleich herausgezogen wird. Nun erfahren Sie endlich mehr über Professor Schwartz sowie seinen Patienten.

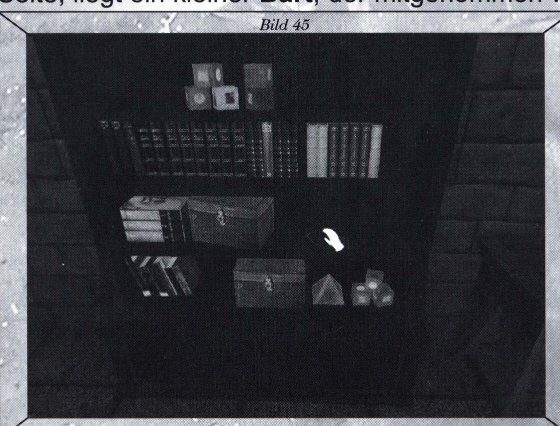

Bild 44

Auf dem Schreibtisch in der Abstellkammer liegt ein Buch, in dem der Doktor

seine Experimente aufgeführt hat. Dieses Büchlein sollten Sie doch mal anklicken. Außerdem liegt rechts daneben ein toter Vogel, der angeschaut werden muss. An der gegenüberliegenden Wand hängt eine Tafel, die ebenfalls untersucht werden muss. Die verwischten Zeichen werden notiert. Hier wäre alles erledigt und Sie können die Abstellkammer sowie das Büro wieder verlassen.

Hinweis:
Sollte das noch nicht klappen, werfen Sie doch im Büro gleich links noch einen Blick auf das Buch sowie den Totenschädel.

Kehren Sie über die Wendeltreppe zurück in den oberen Zellenbereich, wo Sie weiter nach vorne laufen und dabei Beckers Zelle passieren. Am anderen Ende halten Sie sich rechts und öffnen die Tür auf der rechten Seite mithilfe des eben gefundenen Schlüssels. Diese Tür führt Sie in den Unterrichtsraum (Klassenzimmer). Schauen Sie sich hier ein wenig genauer um. Auf dem Lehrertisch finden Sie einen Brief. Stellen Sie sich sodann vor das Bücherregal. In einem der mittleren Fächer, rechte Seite, liegt ein kleiner **Bart**, der mitgenommen werden muss (Bild 45). Im Inventar kann der Bart jetzt mit der Brille kombiniert werden, um eine **Verkleidung von Pr. Schwartz** zu erhalten.

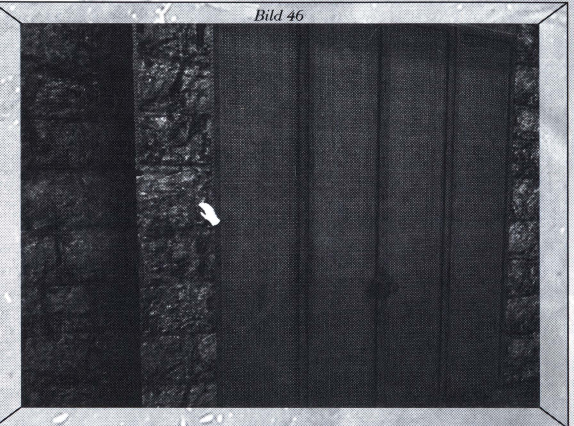

Bild 45

Zurück im unteren Zellentrakt treten Sie nochmals vor das Zimmer von Wolff. Aktivieren Sie diesmal die Verkleidung des Professors, bevor Sie mit dem Mann sprechen. Auf die Frage nach dem Treffpunkt der Anderen verrät Ihnen Wolff einen Code. Dieser besteht darin, dass drei Fackeln in einer bestimmten Reihenfolge betätigt werden müssen. All diese benötigten Fackeln brennen nicht. Suchen Sie also nacheinander die folgenden erloschenen Fackeln auf und legen Sie diese um:

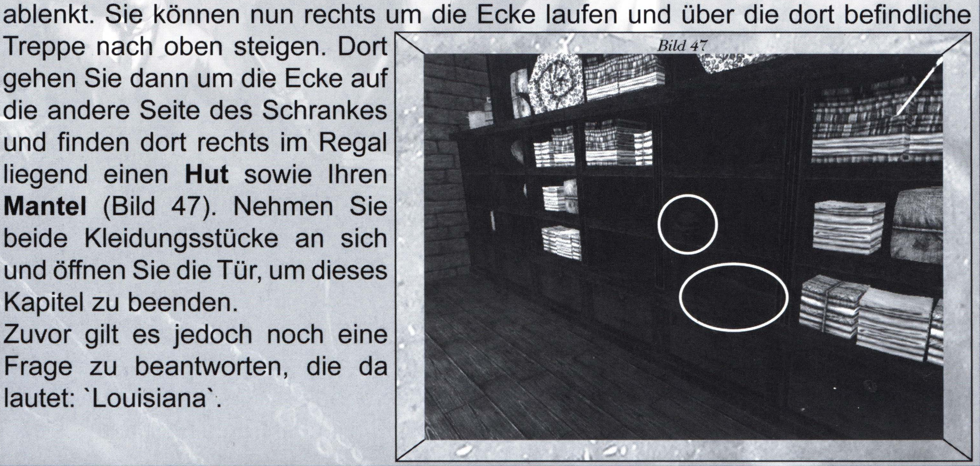
1. An der Wand links neben Gygax Büro.
2. An der Wand direkt gegenüber von Wolffs Zelle (rechte Fackel).
3. An der Wand gegenüber der Tür mit der Aufschrift `Kein Zutritt`.

Haben Sie die korrekten Fackeln betätigt, öffnet sich direkt neben der letzten Fackel eine Geheimwand. Folgen Sie dem nun zugänglichen Korridor, um vor dem Erleuchteten zu landen. Dieser stellt Ihnen die Frage nach seinem Namen, die

sogleich beantwortet wird: `Licht der Tiefe`.
Nachdem Sie eine Menge von dem seltsamen Mann erfahren haben, kommen leider die Pfleger zurück, da diese den Krach gehört haben. Sie machen sich nochmals auf den Weg in Dr. Gygax Büro, wo gleich ein zweites Mal das längliche Schränkchen geöffnet wird, das rechts neben der Tür zur Abstellkammer steht. In den Akten finden Sie diesmal einen Reiter ohne Namen (dritter von unten). Ziehen Sie diesen Reiter hervor, um die nächste gesuchte Akte zu finden. Nun geht es darum, den dazugehörigen Namen in Erfahrung zu bringen. Da der normale Weg über die Wendeltreppe von Pflegern bewacht wird, müssen Sie eine andere Möglichkeit finden, die obere Etage zu erreichen. Wenden Sie sich hierzu auf der linken Seite dem Fahrstuhl zu, neben dem zwei unterschiedlich lange Seile hängen (Bild 46 - linke Seite). Um diesen Aufzug nun zu rufen, ziehen Sie dreimal an dem kurzen, dann einmal an dem langen Seil. Die Kabine erscheint und Sie betreten diese. Kurz darauf werden Sie eine Etage höher in der Waschküche wieder ausgespuckt.


Bild 46

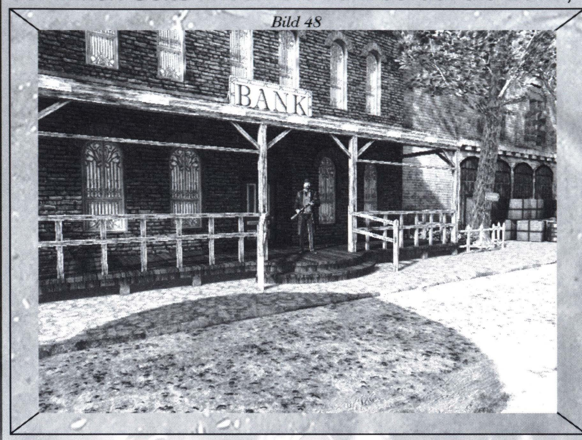
Hier wenden Sie sich gleich nach rechts und treten vor die dort befindliche Zelle, deren Schloss mithilfe des Löffels geknackt werden kann. In der Zelle befindet sich der Professor, mit dem Sie solange sprechen, bis dieser schreiend davon läuft und somit die Pfleger ablenkt. Sie können nun rechts um die Ecke laufen und über die dort befindliche Treppe nach oben steigen. Dort gehen Sie dann um die Ecke auf die andere Seite des Schrankes und finden dort rechts im Regal liegend einen **Hut** sowie Ihren **Mantel** (Bild 47). Nehmen Sie beide Kleidungsstücke an sich und öffnen Sie die Tür, um dieses Kapitel zu beenden.
Zuvor gilt es jedoch noch eine Frage zu beantworten, die da lautet: `Louisiana`.


Bild 47

Kapitel 3: Louisiana

In dem kleinen Örtchen Louisiana angekommen, folgen Sie der Straße gleich nach rechts. Biegen Sie links um die Ecke und gehen Sie weiter nach vorne. Auf der linken Seite finden Sie kurz darauf die Bank, vor der ein Bewaffneter steht (Bild 48). Reden Sie mit dem Mann, um zu erfahren, dass gerade ein großer Juwelenverkauf über die Bühne ging. Jetzt sollten Sie dem Kerl etwas Geld übergeben (aktivieren Sie hierzu das Geld im Inventar), woraufhin er Ihnen den Namen Champagne verrät und dass es sich hierbei um einen Cajun handelt, der sich bei den Lagerhäusern aufhält. Nach diesem interessanten Gespräch suchen Sie die andere Straßenseite auf.

Bild 48



Vor dem Zaun stehend wenden Sie sich nach rechts und gehen an der Häuserfront und dem Zaun vorbei in Richtung `Quai des Cajuns`. Kurz vor einer kleinen Treppe befindet sich ein großes hellgraues Holztor, das geöffnet werden kann (Bild 49). Tun Sie dies und betreten Sie den dahinterliegenden Hof. Dieser wird überquert, bevor Sie das Tor auf der linken Seite öffnen (Traders). Durchqueren Sie auch dieses Lagerhaus, um es durch die andere Tür wieder zu verlassen. Erneut im Freien stehend, geht es weiter bis zum anderen Ende dieses Hofbereichs. Dort befindet sich eine Doppeltür, die ebenfalls durchquert wird (Bild 50). Achten Sie hierbei erneut auf das Schild `Quai des Cajuns`. Die zweite Tür führt Sie wieder hinaus ins Freie, wo Sie über die Stufen nach oben Richtung Saloon gehen. Dort laufen Sie dann über die Holzstege immer nach vorne, bis auf der rechten Seite schließlich ein Mann zu erkennen ist, der vor zwei Hunden auf einer Kiste sitzt (Bild 51). Hierbei handelt es sich um den gesuchten Champagne, der Sie gleich anspricht. Auf die Frage nach den

Bild 49

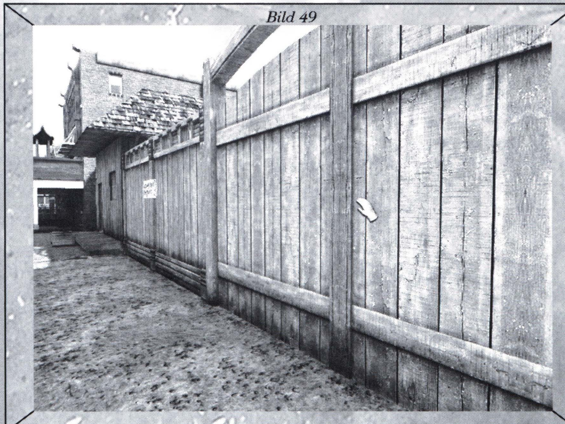



Bild 50

Edelsteinen gibt sich der Mann etwas vergesslich. Auch hier hilft ein wenig Geld wieder weiter. Übergeben Sie dem Mann etwas Bargeld, woraufhin Sie von einem Mann namens Arneson erfahren, der ebenfalls in Edelsteinen unterwegs war (nach dieser Information erscheint ein neuer Punkt auf der Karte). Ebenfalls erzählt Ihnen der Alte etwas von einem Schiff, das vor fünf Tagen in der Nacht ausgelaufen ist.


Bild 51

Sie können sich nun wieder auf den Rückweg zum Hafenviertel machen, indem Sie den Holzstegen bis vor die erste Scheune folgen. Bevor Sie diese jedoch erreichen, wird Ihre Tasche von einem Dieb gestohlen. Sie machen sich an die Verfolgung des Bösewichts. Durchqueren Sie die Scheune und folgen Sie dem Mann, den Sie vor sich sehen können. Sobald Sie neben


Bild 52

einem Fahrzeug vorbei gehen möchten, kommt ein Traktor und versperrt Ihnen den Weg. Laufen Sie in diesem Fall rechts auf die Balustrade und von dort aus weiter nach links, wo Sie die Tür rechts des Traktors schließen.
Weiter geht es über ein Holzbrett und durch zwei schwingende Ballen auf ein Schiff. Dort halten Sie sich rechts und klettern vor eine Art Mühlrad, das Sie durch Anklicken des oberen Bereichs

auf einen Balkon bringt (Bild 52). Diesem folgen Sie bis zum anderen Ende, wo Sie durch die Lücke im Geländer nach unten auf den Hof springen. Weiter geht es nach links und über eine Balustrade. Rennen Sie um eine Ecke, wo der Dieb Ihnen den weiteren Weg verbaut. Er bringt eine kleine Brücke zum Einsturz. Sie klicken in diesem Fall einfach auf den Sack, der an dem Kran hängt, um sich mit dessen Hilfe auf die andere Seite schwingen zu können. Nun geht es weiter über eine Balustrade. Nach ein paar Metern öffnet ein Matrose eine Tür und Sie müssen nach rechts in das Lagergebäude sprinten. Durchqueren Sie dieses nach links und öffnen Sie die Tür am anderen Ende.

Folgen Sie dem Dieb jetzt weiter nach rechts und in Richtung Bank. Genau gegenüber der Bank verschwindet der Kerl hinter einem Bretterverschlag. Öffnen Sie den Verschlag und rennen Sie hinterher. Sie befinden sich nun im chinesischen Viertel. Der Dieb wirft links ein Brett herunter, über das Sie nach oben klettern. Springen Sie auf der anderen Seite wieder herunter und gehen Sie ein paar Schritte vor, um erneut einen Blick auf den Gauner werfen zu können (Bild 53). Direkt vor Ihnen befindet sich eine kleine Plattform, auf der zwei Kisten stehen. Schieben Sie diese Kisten einfach von der Plattform herunter, woraufhin Sie dann mithilfe der Plattform nach oben befördert werden. Durchqueren Sie den kleinen Schuppen und springen Sie auf der anderen Seite hinunter auf den Hof. Auf der anderen Seite steigen Sie dann über die Treppe rechts nach oben (Bild 54) und überqueren von dort aus die grünliche Brücke, über die auch der Dieb gerannt ist.

Bild 53

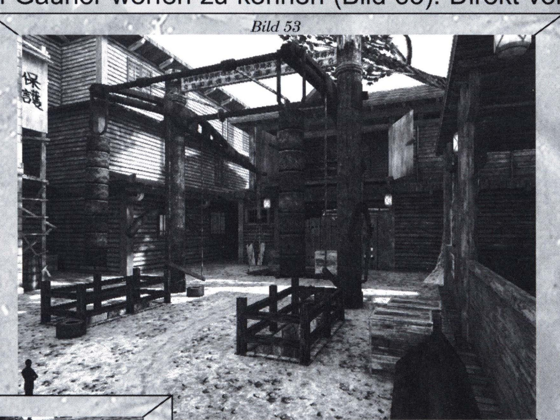


Bild 54



Wenn Sie diese Brücke überquert haben, klicken Sie links auf eine kleine Leiter, die Sie vor eine Tür befördert. Öffnen Sie die Tür und betreten Sie das Innere eines Gebäudes. Dort geht es wiederum bis auf die andere

Seite, wo Sie zwei weitere Türen durchqueren müssen. Halten Sie sich dann links und Sie können den Dieb erneut sehen. Springen Sie einfach nach vorne und Sie landen auf dem Vordach des gegenüberliegenden Gebäudes. Dort klicken Sie dann auf die Leiter rechts von Ihnen, um das nächste Vordach erreichen zu können (Bild 55). Weiter geht es über eine kleine Brücke und an einem schmalen Vorsprung entlang. Erneut wird ein Gebäude durchquert. Sobald dies wieder verlassen wurde, kann der Dieb auf der anderen Seite erkannt werden.

Bild 55



Folgen Sie ihm in eine größere Halle, an deren Ende Sie eine metallene Leiter finden, über die Sie weiter nach oben steigen. Drehen Sie sich dort um und rennen Sie nach draußen auf einen kleinen Vorsprung. Der Dieb wirft die Bretter in die Tiefe, wodurch Sie ihm nicht folgen können. Gehen Sie ein paar Schritte zurück, um rechts oben einen Sack hängen zu sehen (Bild 56). Klicken Sie auf diesen Sack und Sie können den Abgrund sicher überqueren. Weiter geht es über eine Balustrade und hinein in das nächste Gebäude. Durchqueren Sie dieses und Sie landen vor einer kleinen Grube. Dort geht es nicht weiter. Sie wenden sich also nach rechts und steigen über eine weitere Leiter nach oben.

Bild 56



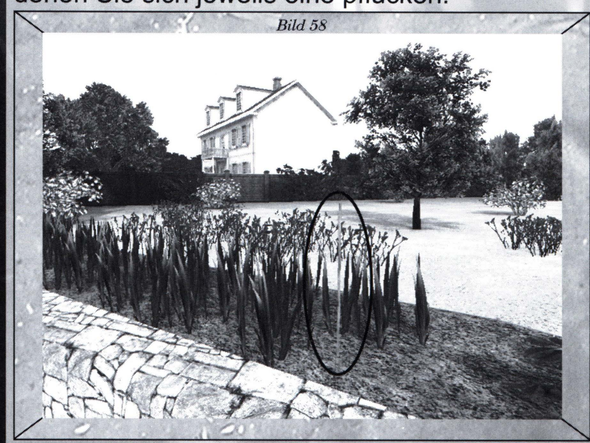
Bild 57

Ein schmaler Vorsprung bringt

Sie bis zu einem Holzbrett, das nach rechts überquert wird. Dieses Brett bringt Sie vor das nächste Gebäude, wo Sie hinabspringen. Hier geht es dann links über eine Treppe vor eine Art Rotor (Bild 57). Vor diesem Rotor steht eine Maschine, die einfach durch Anklicken in den Rotor geschoben wird. Nun kann der Rotor an der Wand durchquert werden. Dahinter gelangen Sie vor einen schmalen Schacht, der angeklickt wird. Auf diesem Weg rutschen Sie durch den Schacht bis ganz nach unten und landen schließlich wieder im Freien und in einem kleinen Hofbereich. Dort öffnen Sie die Tür auf der linken Seite und treten hinaus ins Hafenviertel. Folgen Sie der Straße, bis Sie vom Sheriff und dessen Helfer aufgehalten werden. Der Kerl legt Ihnen nahe, die Stadt möglichst schnell zu verlassen. Sobald Sie wieder handeln können, beschließen Sie, endlich diesem Arneson einen Besuch abzustatten. Öffnen Sie hierzu die Karte, auf der das französische Viertel angeklickt wird (rechte Seite).

Folgen Sie der Straße nach vorne, bis eine kurze Sequenz eintritt, während der eine Frau verschwindet. Sie folgen der Straße dann weiter bis zu dem Hauseingang mit der Glocke und den Bisons auf dem Tor. Betätigen Sie die Glocke, um die eben gesehene Dame herbeizurufen. Ein Dienstmädchen namens Eulah kommt und erzählt Ihnen von ihrem vermissten Bruder. Kurz darauf werden Sie vor die Scheune geführt, vor der sich die Beiden immer getroffen haben. Wenden Sie sich rechts der Tür der Scheune zu, die natürlich verschlossen ist. Sie nehmen also das Taschenmesser zur Hand, mit dessen Hilfe die Tür sofort nachgibt.

In der Scheune finden Sie ein Pferd, das am Verdursten ist. Sie müssen schleunigst Wasser finden. Durchqueren Sie die Scheune und öffnen Sie die Doppeltür am anderen Ende, die in einen schönen Garten führt. Folgen Sie dort dem Weg nach rechts, dann, vor dem Haus, weiter nach links. Nach ein paar Schritten finden Sie auf der linken Seite des Weges ein paar schöne **Blumen** (drei verschiedene), von denen Sie sich jeweils eine pflücken:


Bild 58

- Weiss: Lilie
- Rosa: Glockenblume
- Rot: Inka-Lilie.

Folgen Sie weiterhin dem Weg weiter nach vorne und halten Sie sich dabei auf der linken Seite. Dort steckt nämlich ein **Metallstab** im Beet, der ebenfalls eingesteckt wird (Bild 58). Wenn Sie nun dem Weg an dem Brunnen vorbei nach links folgen, können Sie ein kleines Gatter durchqueren.

Gleich dahinter werden Sie von einem Schwarm Mücken am Weiterkommen gehindert. Sie gehen also auf dem Weg zurück in Richtung Haus und schauen dabei auf den Boden. Kurz vor dem Brunnen entdecken Sie ein paar Fußspuren (Bild 59). Schauen Sie sich diese genauer an und nehmen Sie in der Großaufnahme die Lupe zur Hand. Untersuchen Sie mithilfe der Lupe die Blutflecken, um eine Schlammspur erkennen zu können. Folgen Sie dann den Spuren, die bis vor den Hauseingang führen (Bild 60). Dort können die Abdrücke dann erneut untersucht werden. In der Großaufnahme werden die Abdrücke auch diesmal wieder mit der Lupe untersucht und Sie bemerken, dass hier ein großer Mann weggeschleift wurde (hierzu muss die Stelle mit dem Blut genauer betrachtet werden). Über die Veranda geht es jetzt weiter zur Eingangstür des Hauses, die geöffnet und durchquert wird. Schauen Sie im Innern des Hauses nach unten auf den Boden, um eine Schleifspur erkennen zu können. Diese Spur führt um die Ecke und vor eine Tür. Dort befindet sich ein Fleck am Boden, der untersucht wird (Bild 61).
Zurück im Eingangsbereich folgen Sie dem Gang nach links. Direkt vor der Treppe befinden

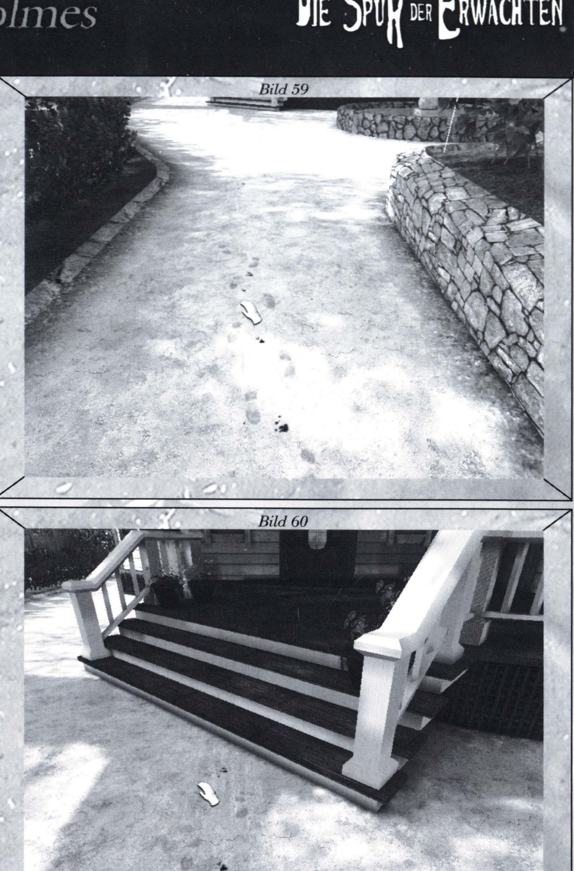

Bild 59
Bild 60


Bild 61

Bild 62

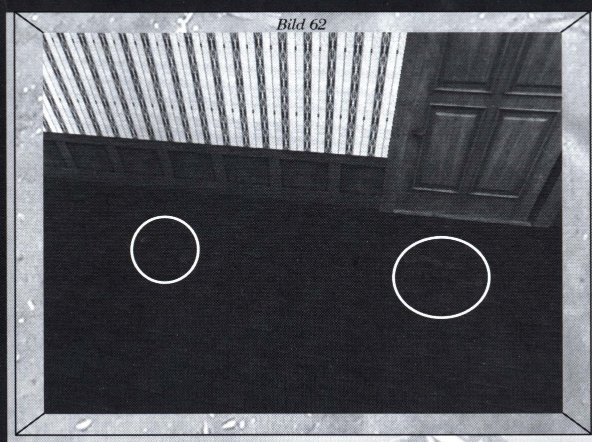


Bild 63

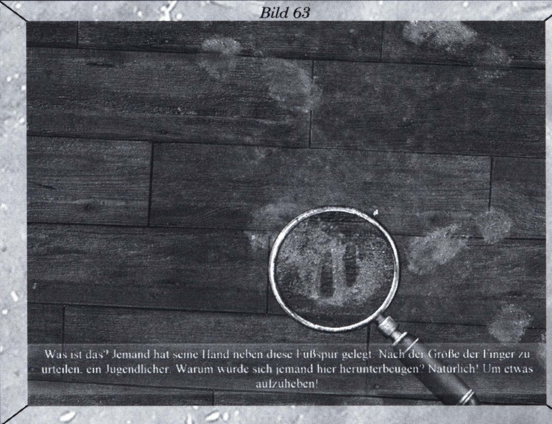


Bild 64



sich weitere Fußabdrücke auf dem Boden (Bild 62). Mit der Lupe finden Sie zwischen diesen Abdrücken auch einen Handabdruck (Bild 63). Untersuchen Sie diese sowie weitere Abdrücke, die sich ein klein wenig weiter vorne befinden. Vor der nächsten Tür auf der rechten Seite befinden sich weitere Blutflecken am Boden (Bild 64). Sobald Sie versuchen, diese Tür zu öffnen, werden Sie feststellen, dass sich dahinter etwas befindet. Sie widmen sich nun der Tür direkt vor der Treppe, die in das Zimmer des Dieners führt - betreten Sie dieses (Bild 65).

Klicken Sie im Innern zunächst auf das Bett, um dieses zu verschieben - schauen Sie dann nach unten. Es kommen weitere Fußabdrücke zum Vorschein, die untersucht werden. Sie können ein wenig Schlamm erkennen. Außerdem lässt sich mit den Dielen oberhalb der Abdrücke etwas anstellen. Nehmen Sie Ihr Taschenmesser zur Hand und öffnen Sie damit eine Diele, unter der sich ein **Rubin** befindet. Nehmen Sie den Edelstein auf und verlassen Sie das Zimmer wieder. Folgen Sie dem Gang weiter nach rechts und betreten Sie das offenstehende Zimmer auf der linken Seite.

Dort stoßen Sie auf die Leiche des Gärtners, die seit etwa fünf

Bild 65

Tagen tot ist (Bild 66). Klicken Sie auf die rechte Hand des Toten, um diese in Großaufnahme sehen zu können. Nehmen Sie die Lupe zur Hand und untersuchen Sie die Finger, unter denen sich eine Menge Dreck befindet. Weiter geht es zu dem umgekippten Sessel, der angeschaut wird. Sie bemerken, dass die Blutspur hier beginnt. Im Kamin finden sie die Reste von verbrannten



Bild 66

Unterlagen. Hier werden Sie wohl nichts mehr lesen können. Rechts neben der Hintertür kann knapp über dem Boden eine Stelle der Wand untersucht werden (Bild 67 - Sockelleiste). Sie bemerken daraufhin, dass die Person mit einem scharfkantigen Gegenstand geschlagen wurde. Auf dem runden Tisch steht

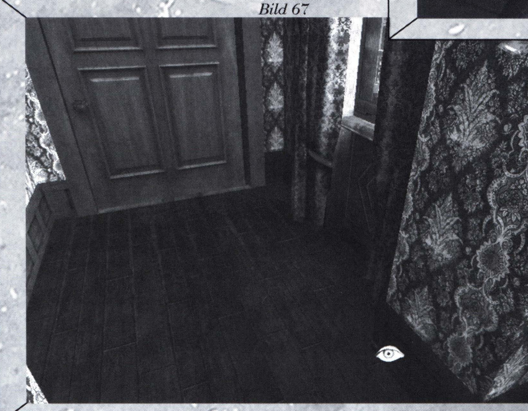


Bild 67

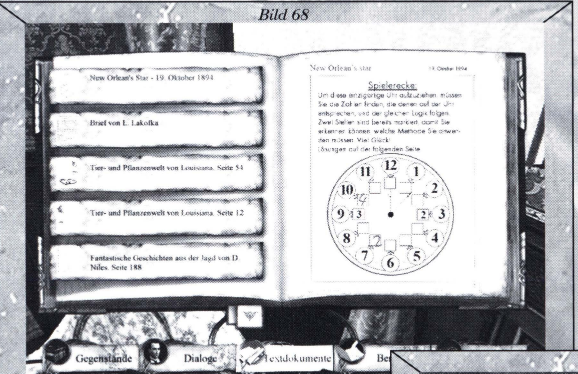
ein Aschenbecher, in dem noch Reste von Zigarren zu finden sind. Rechts neben dem runden Tisch liegt außerdem ein Kerzenhalter auf dem Boden, der voll Blut ist. Sie öffnen nun noch den Schrank links neben der Zimmertür, um diesem eine **Champagnerflasche** zu entnehmen (oberes Regal). Hier wäre alles erledigt und Sie kehren zurück in den Eingangsbereich. Von dort aus steigen Sie über die Treppe in das Obergeschoss.
Gleich links führt eine Tür in ein Schlafzimmer. Direkt vor Ihnen befindet sich dort ein

Bücherregal, dem Sie **zwei Bücher** entnehmen können (mittleres Regal und unten rechts): Fantastische Geschichten aus der Jagd von D. und Tier- und Pflanzenwelt von Louisiana. Werfen Sie einen Blick in diese Bücher, bevor Sie auf der rechten Seite vor das kleine Tischchen treten. Darauf liegt ein Brief, der eingesteckt wird. Auf einem Hocker liegt eine alte Zeitung, die ebenfalls aufgenommen wird. Sobald dies geschehen ist, findet Holmes hinter einem Bild einen Safe.

Hinweis:
Sollte dies nicht der Fall sein, haben Sie noch nicht alle Spuren im Haus untersucht. Gehen Sie nochmals alle Flecken, Spuren und Abdrücke im Untergeschoss durch und schauen Sie, ob vielleicht etwas übersehen wurde.
Unter Umständen müssen Sie auch noch die Bilder an den Wänden betrachten.

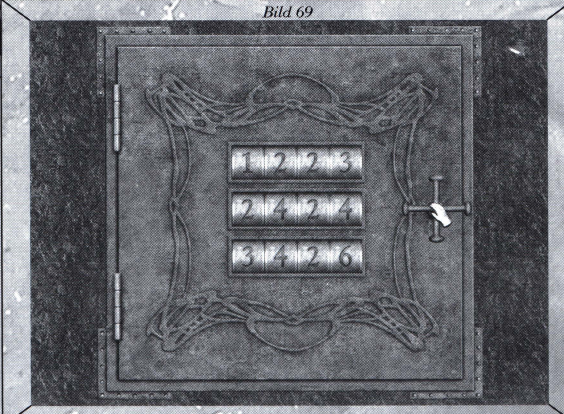
Bevor Sie sich diesem widmen, sollten Sie zuvor noch die Holzkiste auf dem runden Tisch öffnen und diesem eine **Metallröhre** entnehmen.

Bild 68

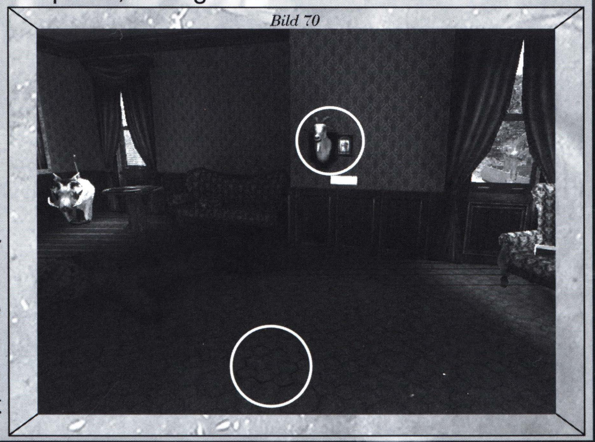


Nun sollten Sie sich daran machen, den Wandsafe zu öffnen. Um die benötigte Kombination zu finden, schlagen Sie im Inventarmenü unter dem Punkt \`Textdokumente\` nach. Dort ist die eben gefundene Zeitung aufgeführt, der New Orleans Star, in dem ein Rätsel abgebildet ist. Sie müssen den Ziffern auf der Uhr logische Zahlen zuordnen (Bild 68). Schauen Sie sich also den Safe an und Sie können in der Großaufnahme drei untereinanderliegende Reihen mit jeweils vier Ziffern erkennen. Hier müssen Sie nun also die eben errechneten 12 Zahlen eingeben. Von oben nach unten lauten diese:

Bild 69



1 - 2 - 2 - 3
2 - 4 - 2 - 4
3 - 4 - 2 - 6.
Haben Sie alles richtig gemacht (Bild 69), können Sie den Hebel rechts neben den Ziffern anklicken, um den Safe zu öffnen. Dem Innern entnehmen Sie dann einen **Schlüssel**. Die Pistole lassen Sie zurück, da es sich hierbei lediglich um eine Luftdruckwaffe handelt.
Sie können das Zimmer nun wieder verlassen und folgen dem Gang im Obergeschoss nach rechts. Am Ende des Korridors befindet sich noch eine weitere Tür, die mithilfe des eben gefundenen Schlüssels geöffnet werden kann. Sobald Sie den dahinterliegenden Raum betreten, vernehmen Sie einen Schrei, der aus dem Stall zu kommen scheint.
Steigen Sie rasch über die Treppe nach unten, um durch die Eingangstür in den Garten zu treten. Folgen Sie dem Weg nach links in Richtung Stall und versuchen Sie dort, die Tür zu öffnen. Diese ist jedoch leider verbarrikadiert. Vor der Tür liegt ein großer **Holzscheit** auf dem Boden, der aufgenommen wird. Aktivieren Sie diesen Holzscheit dann und rammen Sie damit die Stalltür auf. Das Dienstmädchen hängt an der Decke und wird von Watson befreit. Während Watson sich um das Mädchen kümmert, gehen Sie zurück in das Haus der Arnesons.
Steigen Sie im Innern über die Treppe nach oben und durchqueren Sie ein weiteres Mal die Tür am hinteren Ende des Korridors, die in das Büro von Arneson führt. Dort treten Sie zunächst vor den Schreibtisch, auf dem ein **Horn** liegt. Nehmen Sie dieses an sich und werfen Sie einen Blick auf das kleine Foto. Nun treten Sie vor den Ziegenkopf, der an einer Wand hängt. Setzen Sie diesem Kopf das Horn auf und es kommt ein weiteres Bild zum Vorschein. Schauen Sie sich dieses an und Sie können darauf die Freundin von Arneson erkennen. Ein paar Schritte vor dem Ziegenkopf befindet sich eine Bodenplatte, die irgendeinen Mechanismus auslöst (Bild 70). Auf diese Bodenplatte kann etwas gestellt werden.


Bild 70

Treten Sie nun vor das große Bild mit dem Drachen. Sobald Sie über das Auge des Ungetüms fahren, werden Sie bemerken, dass sich ein Loch darin befindet (Bild 71). Da Sie hier noch nichts anstellen können, sollten Sie zunächst durch die Hintertür des Büros den Balkon aufsuchen. Dort finden Sie einen **Zitronenbaum**, der eingesteckt


Bild 71

wird (geht erst, wenn Sie zuvor im Büro auf die Bodenplatte getreten sind). Zurück im Büro wird dieses Bäumchen sogleich auf die Bodenplatte gestellt. Nun kann auch etwas mit dem Auge des Drachen benutzt werden. Aktivieren Sie den Metallstab im Inventar und stecken Sie diesen durch das Auge des Ungetüms, um eine Geheimtür zu öffnen.
In dem nun zugänglichen Raum treten Sie zunächst vor den Schreibtisch, auf dem zwei Schriftstücke herumliegen, die Sie sich aneignen können. Nachdem Sie auch das Foto vom Tisch eingesteckt haben, treten Sie vor den Waffenschrank. Versuchen Sie, dessen Schloss zu öffnen (ist wichtig!). Leider funktioniert das nicht so ohne Weiteres nicht.
Verlassen Sie den Geheimraum und das Büro wieder und steigen Sie über die Treppe nach unten. Dort gelandet können Sie während einer kurzen Sequenz verfolgen, wie ein kleiner Junge aus der verbarrikadierten Tür hervorlugt. Doch bevor Sie sich darum kümmern, geht es zunächst zurück zu Watson in den Stall. Das Dienstmädchen hat sich wieder aufgerafft und Sie wechseln ein paar Worte mit Watson. Zusammen mit ihm und dem Mädchen geht es zurück in das Haus, wo Eulah mit dem Jungen hinter der Tür spricht, bei dem es sich um den gesuchten Bruder handelt. Holmes stellt ein paar Spekulationen an, die Davy bestätigt. Nachdem der Junge ein paar Zahlen an die Tafel geschrieben hat, kommen Sie automatisch auf dem Weg zu stehen, der von den Mücken versperrt wird. Dieses Hindernis muss endlich beseitigt werden. Nachdem Sie erneut vergeblich versucht haben, durch den Schwarm hindurchzugehen, kehren Sie zurück in das Haus, wo Sie im Obergeschoss Arnesons Büro aufsuchen. Pflücken Sie sich dort eine **Zitrone** von dem Bäumchen und kehren Sie dann zurück zu den Mücken. Geben Sie die Zitrone an Watson weiter, auf dass dieser sich mit dem Saft einschmiert. Die Plagegeister räumen das Feld und Sie können endlich dem weiteren Verlauf des Weges folgen.
Nach ein paar Schritten stoßen Sie auf einen abgerissenen Strauch, der untersucht wird. Es ergeben sich daraus Spuren eines Kampfes. Gehen Sie nun weiter bis zum Ende des Weges und auf den dort befindlichen Steg. Dort hängt auf der linken Seite ein Seil, das betrachtet wird (Bild 72). Hier lag ein Boot und Sie müssen einen Weg in den Sumpf finden.

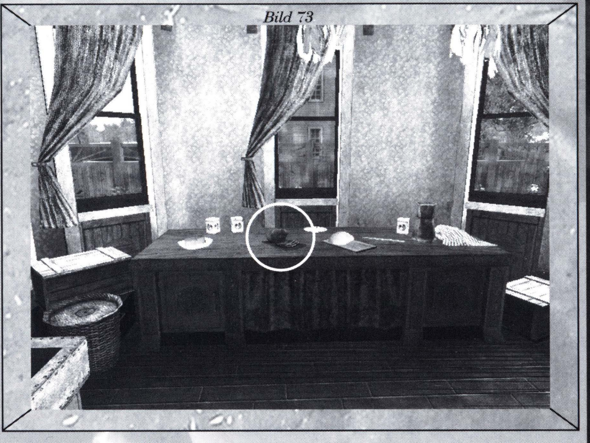

Bild 72

Kehren Sie zurück ins Haus, wo Sie gleich die gegenüberliegende Tür durchqueren, die in die Küche führt. Dort drehen Sie sich nach links und treten vor das rechte Spülbecken. Darin liegt ein **Becken**, das herausgenommen wird. In der Rolle von Watson verlassen Sie das Haus nun wieder und benutzen das Becken mit dem Brunnen, um ein wenig Wasser abzufüllen. Mit diesem Wasserbecken suchen Sie dann nochmals den Stall auf, wo Sie das kühle Nass dem durstigen Pferd überreichen. Das Tier ist sehr dankbar und richtet sich auf. Warten Sie ein wenig und, sobald das Pferd steht, finden Sie an dessen Hinterbeinen einen **Hammer**, der nun aufgehoben werden kann. Kehren Sie zurück in das Haus, wo wieder die Küche angesteuert wird. Nähern Sie sich Holmes, in dessen Rolle Sie weiterspielen. Nun verlassen Sie das Haus wieder.
Im Garten stehend schauen Sie gleich nach rechts. Nicht weit entfernt steht ein kleiner Waschbär vor der Hecke, dem Sie sich nähern müssen (Bild Waschbär). Es folgt daraufhin ein kurzes Gespräch mit Watson. Sie müssen nähere Informationen über das Tier von dem Fischer am Hafen einholen. Außerdem ist es an der Zeit, eine junge Frau aufzusuchen. Es öffnet sich daraufhin die Karte, auf der das Hafenviertel angeklickt wird (linke Seite).

Hinweis:
Sollte das nicht passieren, haben Sie noch etwas übersehen - siehe Lösung!

Nachdem Sie Ihre Verfolger abgehängt haben, suchen Sie den Steg auf der linken Seite auf. Folgen Sie diesem bis auf das Schiff, wo die Bordellwirtin angesprochen wird. Nach Ihrer Frage nach der jungen Dame bekommen Sie eine klare Abfuhr. Kombinieren Sie daraufhin im Inventar die drei zuvor gepflückten Blumen, um einen Strauß zu erhalten. Diesen Blumenstrauß reichen Sie gleich an die Bordellwirtin weiter, woraufhin auch schon Lucy herbeistiefelt. Diese weiß Ihnen einige interessante Dinge zu erzählen.
Daraufhin reisen Sie über die Karte weiter zu Champagners Hütte. Überreichen Sie dem Alten Ihre Champagnerflasche, woraufhin Ihnen dieser ein paar **Planken** sowie eine **Sturmlampe** schenkt. Mit diesen Gegenständen und den Informationen, die Sie zuvor von Lucy erhalten haben, geht es über die Karte jetzt wieder zurück

ins französische Viertel. Dort erhalten Sie die nächste Frage gestellt, die da lautet: Wer hat Arnesons Siegelring. Nach einigen Recherchen finden Sie dann auch die Antwort: `Waschbaer`.
Ihnen muss es also gelingen, irgendwie das Nest des Tieres zu finden, um dort nach dem Ring zu suchen. Zunächst einmal statten Sie dem Stall einen weiteren Besuch ab. Dort finden Sie auf dem Tisch gegenüber des Pferdes ein paar **Nägel**, die jetzt eingesteckt werden können. Diese Nägel werden dann sogleich im Inventar mit den Planken kombiniert. Sobald Sie dann noch den Hammer mit dieser Mischung (Planken und Nägel) kombinieren, erhalten Sie eine fertige **Leiter**.
Wieder im Haus von Arneson geht es erneut in die Küche. Dort treten Sie auf der linken Seite vor die Anrichte, auf der ein Stück **Schinken** liegt. Klicken Sie auf das Fleisch, um eine Scheibe davon zu erhalten (Bild 73). Verlassen Sie dann das Haus wieder und wenden Sie sich im Freien gleich nach rechts. An der Stelle, an der Sie den Waschbären das erste Mal gesehen haben, wird nun der Schinken abgelegt (Bild 74 - kleine helle Fußspuren). Das Tier kommt hervor und bringt den Leckerbissen in sein Nest, das sich auf dem Balkon von Arnesons Haus befindet.


Bild 73

Betreten Sie also nochmals das Haus und gehen Sie über die Treppe in das Obergeschoss. Dort durchqueren Sie eines der beiden Zimmer, um den Balkon zu erreichen. An die Wand genau hinter der Sitzbank wird nun die Leiter gestellt, über die Sie dann auf das Dach steigen. Sie landen vor einer kleinen Nische, in der Sie eine abgetrennte Hand finden. Dieser Hand ziehen Sie nun den **Siegelring** ab.
Vom Balkon aus geht es dann weiter in Arnesons Büro, wo sogleich der Geheimraum aufgesucht wird. Stellen Sie sich dort vor den verschlossenen


Bild 74

Waffenschrank, der jetzt mithilfe des Siegelrings geöffnet werden kann. Öffnen Sie im Innern ein kleines Kästchen und nehmen Sie dort das **Geld** heraus. Nachdem Sie auch noch eine der **Waffen** an sich gebracht haben, können Sie das Zimmer wieder verlassen. Auf dem Weg nach unten stoßen Sie auf den Sheriff, der Sie bereits erwartet. Es muss also ein anderer Weg gefunden werden. Kehren Sie durch eines der Zimmer zurück auf den Balkon, wo Sie sich die **Leiter** nehmen, die noch immer an der Wand lehnt. Diese Leiter wird nun mit dem gegenüberliegenden Geländer benutzt. Sobald die Leiter steht, wird diese angeklickt. Sie türmen sogleich in Richtung Hafenviertel.

Öffnen Sie die Karte und reisen Sie sofort weiter zu Champagne, dem Sie erneut ein wenig Geld anbieten. Diesmal reicht es für ein Boot und Sie finden sich kurz darauf im Sumpf wieder. Hierbei handelt es sich um ein kleines Labyrinth. Sie müssen mithilfe des Bootes im Wasser umherschippern und den richtigen Weg finden. Halten Sie sich hierzu immer links. Nach einer längeren Fahrt finden Sie am linken Ufer ein bläuliches Seil sowie eine bläuliche Fahne, die Ihnen den korrekten Weg weisen. Weiter geht es an einem blutverschmierten Felsen vorbei. Folgen Sie auch dort wieder dem Weg nach links und Sie kommen kurz darauf zu einem großen Baum, an dem reglose Körper hängen. Sobald Sie an dieser Stelle nach links weiterfahren möchten, werden Sie von ein paar Krokodilen daran gehindert. Um diese Tiere abzulenken, fahren Sie ein wenig nach rechts. Dort können Sie einen der herunterhängenden Körper ziemlich gut sehen. Nehmen Sie an dieser Stelle die Elefantenbüchse zur Hand und schießen Sie mit der Waffe auf das Seil, mit dem der Körper am Baum befestigt wurde (Bild 75). Nachdem die Reptilien aus dem Weg geräumt wären, können Sie links an dem Baum vorbeifahren. Nun geht es solange geradaus weiter, bis Sie automatisch auf einer kleinen Insel landen.

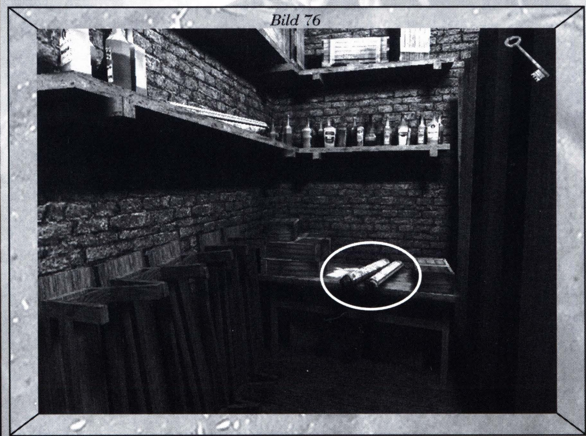

Bild 75

Endlich wieder an Land, laufen Sie einfach nach vorne, um von einem bösen Guru begrüßt zu werden. Nachdem Watson sich des Problems bemächtigt hat, betreten Sie das Zelt mit der großen Statue darin. Auf den unteren Teil dieser Statue müssen Sie nun die kleine Statue setzen, die Sie bei sich führen. Auf diesem Weg fällt ein **Buch** herunter, das Sie aufnehmen (Buch von Kgwhman Kadwluh). Verlassen Sie jetzt das Zelt wieder und treten Sie vor die Steinstele, auf der der

Mann liegt. Nach einer kurzen Sequenz klicken Sie auf den Körper des Mannes, bei dem es sich übrigens um Arneson handelt, um diesen zu Champagne zu bringen. Alles wird gut und Sie reisen zurück nach London.

Kapitel 4: Die Insel Ardnamurchan

Wieder in das Baker Street 221 fragt Holmes Watson zunächst nach der Lösung des Zahlencodes (siehe Davys Nachricht in den `Textdokumenten`). Diese lautet: 56436 6134 (bitte achten Sie dabei unbedingt auf die Leerstelle nach den ersten fünf Ziffern). Nachdem das erste Problem also gelöst wäre, steuern Sie über die Karte Barnes Buchhandlung an.
Reden Sie mit dem Verkäufer und übergeben Sie diesem daraufhin das Buch von Kgwhman Kadwluh. Dieser macht sich an die Übersetzung und möchte Sie darüber auf dem Laufenden halten. Sie können nun den Laden wieder verlassen und gehen über die Straße zurück in Richtung Baker Street. Bei dem Zeitungsjungen kaufen Sie den neuen Strand, in dem von mehreren vermissten Schiffen berichtet wird. Es geht dann auf der Suche nach einer Seekarte über den Stadtplan weiter zum Kai Nr. 13.


Bild 76

Sie landen direkt vor dem Wirt, den Sie nach Karten befragen. Der Mann übergibt Ihnen einen **Schlüssel** für sein Zimmer, in dem wohl eine Karte herumliegen müsste. Gleich rechts befindet sich eine Tür (Staff only), die mithilfe des Schlüssels geöffnet werden kann. Folgen Sie dem Raum um die Ecke und bis ganz ans andere Ende, wo ein Tisch steht (Bild 76). Dort befindet sich ein **Foto** von Rochester, das mitgenommen wird. Gleich daneben liegt eine Karte, die Sie anschauen sollten. Sie können die Karte durch Gedrückthalten der linken Maustaste nach oben oder unten, bzw. links oder rechts ziehen. An den Rändern der Karte finden Sie Gradeinteilungen. Suchen Sie nun den Längen- und Breitengrad, den Sie zu Beginn dieses Kapitels als Antwort gegeben haben: - Links: 56,436 Grad
Oben: 6,134 Grad.
Haben Sie alles richtig gemacht, müssten Sie das Land Ardnamurchan sehen können (Bild 77). Klicken Sie nun auf die linke Seite dieses Landes, haben Sie die richtigen Punkte gefunden und erhalten eine kurze Meldung. Sie kehren zurück

zum Wirt, geben diesem den Schlüssel zurück und fragen ihn auch gleich noch nach dem eben entdeckten Ort. So erfahren Sie von einer Insel, auf dem ein merkwürdiger Leuchtturm stehen soll. Hier wäre alles erledigt und über die Karte reisen Sie zurück zu Barnes Buchhandlung.

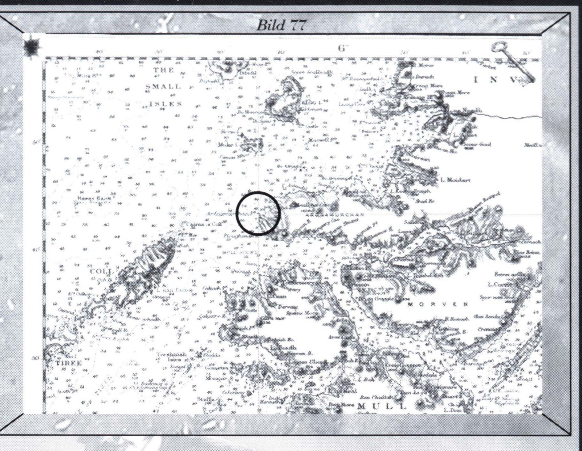


Bild 77

Betreten Sie den Laden und sprechen mit Barnes, dem es inzwischen gelungen ist, die Seiten zu übersetzen. Sie hören von einem schrecklichen Wesen, das mithilfe der Zeilen im Buch gerufen werden kann. Es soll sich dabei wohl um das Ende der Welt handeln. Nach einer kurzen Sequenz finden Sie sich direkt vor dem Leuchtturm auf der Insel Ardnamurchan wieder.

Drehen Sie sich hier nach links und steigen Sie über die Stufen nach oben vor den Leuchtturm. Sie können hier zwei Sphinxstatuen erkennen, die links und rechts oberhalb der Stufen stehen. Untersuchen Sie den Sockel der rechten Sphinx, um darauf liegend eine **Eisenstange** zu finden, die eingesteckt wird. Steigen Sie dann über die Stufen wieder nach unten und schauen Sie nach rechts. Ein wenig weiter vorne können Sie drei Löcher im Boden erkennen, aus denen Rauch tritt (Bild 78).


Bild 78

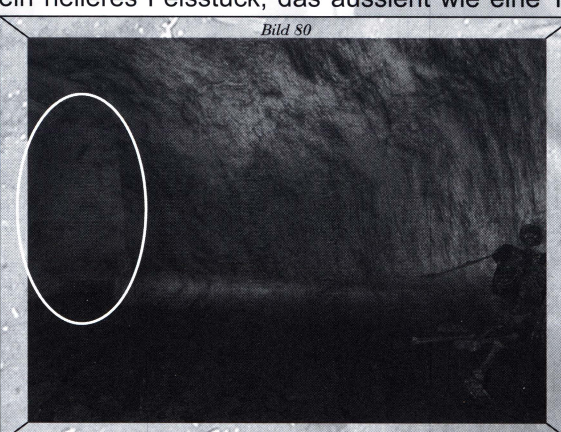
Stellen Sie sich genau in die Mitte dieser Löcher, um festzustellen, dass es sich hierbei um Geysire handelt. Schauen Sie in der Mitte der Geysire stehend nach vorne und Sie müssten weiter oben einen großen Felsen erkennen, der wie ein Widderkopf aussieht. Nähern Sie sich nun diesem Felsen und, auf dem Weg dorthin, müssten Sie über einen kleineren mit Moss bewachsenen Stein stoßen, der auf dem Boden liegt (Bild 79). Nehmen Sie nun die Eisenstange zur Hand, um diesen Felsen zu öffnen.

Es kommt eine dunkle Öffnung zum Vorschein, in die Sie wagemutig hinunterklettern möchten. Doch leider fehlt noch ein Hilfsmittel. Sie drehen sich also nach links


Bild 79

und laufen vor. Nach ein paar Schritten landen Sie vor einer zerfallenen Ruine. Betreten Sie diese und Sie finden auf dem Boden liegend ein **altes Seil**, das mitgenommen wird. Zurück bei der Öffnung im Boden, vor der übrigens immer noch Watson wartet, wenden Sie sich nach links. Dort befindet sich ein weiterer Stein, an dem nun das Seil befestigt werden kann. Gleich darauf lassen Sie sich in die Tiefe hinabgleiten.

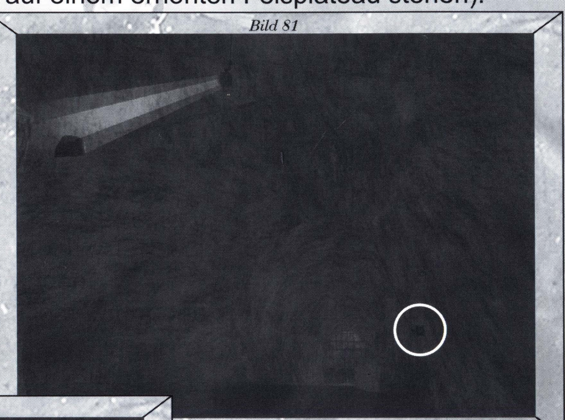
Holmes fällt in die Tiefe und das Seil reißt. Watson bleibt oben, wirft Ihnen jedoch die Eisenstange herunter. Doch leider bleibt diese irgendwo stecken. Ihnen bleibt also nichts außer Ihrem Verstand. Folgen Sie zunächst dem Pfad weiter nach unten, bis Sie vor einem versteinerten Skelett landen. Links neben diesem Skelett liegt ein **altes Messer** auf dem Boden, das aufgehoben wird. Folgen Sie der Wand, vor der das Messer lag weiter nach links. Sie stoßen dann, genau in der Ecke, auf ein helleres Felsstück, das aussieht wie eine Tür (Bild 80). Mithilfe des Messers


Bild 80

lässt sich die Steintür öffnen. Das Messer geht dabei jedoch kaputt. Klicken Sie anschließend ein weiteres Mal auf die Steintür, um diese gänzlich zu öffnen.

Folgen Sie dem weiterführenden Gang, der Sie in einen großen Höhlenbereich führt. Dort halten Sie sich dann gleich wieder rechts. Ein schmaler Tunnel führt Sie an dieser Stelle in einen weiteren Höhlenbereich. Auf der rechten Seite dieser kleineren Höhle finden Sie ein weiteres Skelett. Direkt rechts neben diesem Skelett liegt ein **Fläschchen mit Rum** auf dem Boden, das Sie an sich nehmen. An der gegenüberliegenden Wand lehnt das **Teil von einem Tor**, das ebenfalls eingesteckt wird. Bestimmt kann man das Ding später als Leiter missbrauchen. Direkt vor ein paar Fässern liegt hier außerdem noch ein **Trichter** herum, der mitgenommen wird. Somit wäre hier alles erledigt und

Sie kehren durch den Tunnelgang zurück in den größeren Höhlenbereich.
Dort schauen Sie sich nun die Kisten auf der anderen Seite genauer an. Eine einzelne Kiste lässt sich manipulieren. Nehmen Sie das kaputte Messer zur Hand und öffnen Sie damit die besagte Kiste. Dem Innern können Sie dann ein paar **Lumpen** entnehmen. Suchen Sie nun wieder die gegenüberliegende Seite der Höhle auf. Direkt vor dem Tunnel, der in die kleinere Höhle führt, hängt ein Skelett an der Decke. Nehmen Sie dieses Skelett ab und untersuchen Sie danach dessen Überreste, die auf dem Boden verstreut herumliegen. Darin finden Sie ein **Fläschchen**, das eingesammelt wird. Schauen Sie nun nach oben, um den Haken zu finden, an dem das Skelett befestigt war. An diesem Haken wird jetzt die Sturmlampe befestigt (zuvor müssen Sie sich jedoch erst die beiden dunklen Fässer betrachten, die gleich links auf einem erhöhten Felsplateau stehen).


Bild 81

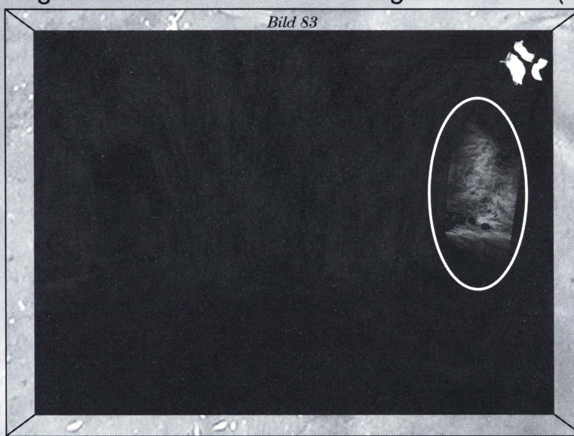
Folgen Sie dem Verlauf des Seils, an dem die Lampe an der Decke hängt (Bild 81). Es endet in einem kleinen Kasten, der an der Wand klebt. Klicken Sie auf dieses Kasten, um die Lampe nach oben zu ziehen. Es wird nun das Felsplateau angestrahlt, auf dem die beiden Fässer liegen. Treten Sie jetzt direkt vor das Plateau mit den Fässern und gehen Sie über die zwei dort befindlichen Latten weiter nach oben (Bild 82). Sie landen somit vor einer Felswand, an die Sie das Teil vom Tor stellen. Diese Treppe bringt Sie weiter hinauf und fast bis vor die Fässer. Mithilfe Ihres Fläschchens können Sie nun aus dem linken Fass etwas **Pulver** nehmen.

Bild 82

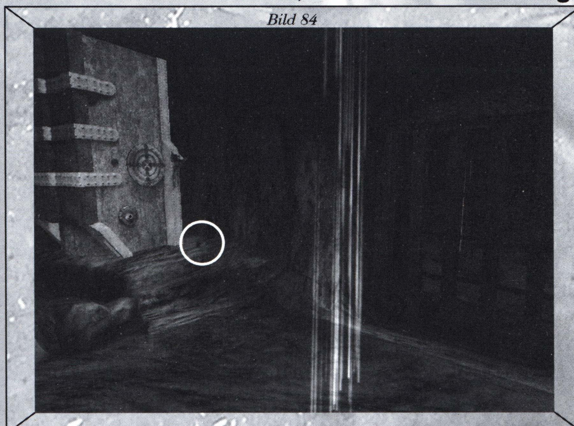
Nun suchen Sie das hintere Ende dieses größeren Höhlenabschnitts auf. Dort führt ein Gang weiter, der jedoch von Geröll bedeckt wird. Steigen Sie einfach über das Geröll rüber, überqueren Sie eine kleine Brücke und gehen Sie weiter vor, bis Sie

die Meldung erhalten, dass Watson Sie vielleicht hören könnte. Schauen Sie in diesem Bereich nach oben, dort wo das Wasser herunterrieselt, und benutzen Sie den Trichter mit der Decke, um mit Watson sprechen zu können. Sie bitten den Arzt um **Streichhölzer**, die er Ihnen sogleich herunterwirft.

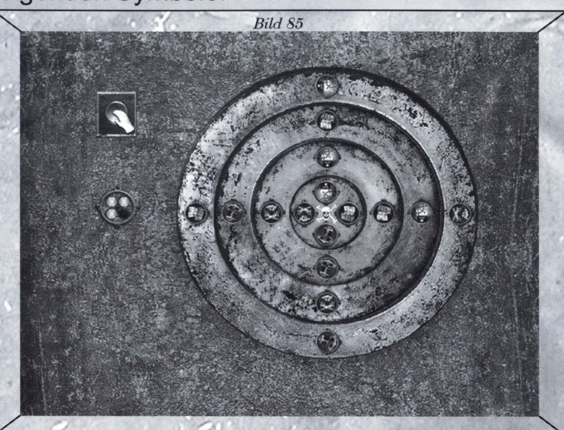
Kombinieren Sie jetzt im Inventar die Lumpen mit dem Pulverfässchen, um eine Bombe zu bauen. Nun kehren sie zurück bis vor die Brücke. Überqueren Sie diese aber nicht, sondern biegen Sie diesmal nach rechts ab. Sie kommen in einen Tunnelgang, in dem es ziemlich dunkel ist. Hier geht es geradeaus vor einen Abgrund und nach rechts zu einigen Knochen (Bild 83). Suchen Sie zunächst den Knochenhaufen auf und nehmen Sie sich dort ein paar der **Knochen** mit. Nun kombinieren Sie im Inventar das Rumfläschchen mit den Lumpen, um diese mit Alkohol zu tränken. Danach wickeln Sie diese manipulierten Lumpen um einen Knochen. Heraus kommt eine Fackel, die sogleich mit den Streichhölzern entzündet wird.


Bild 83

So gerüstet können Sie in diesem Tunnelgang endlich vor den Abgrund treten. Schauen Sie dort nach links oben. An einer bestimmten Stelle kann ein Felsen bearbeitet werden. Benutzen Sie mit diesem Felsen Ihre Bombe, um einen Steinschlag auszulösen und den Abgrund überqueren zu können. Auf der anderen Seite des Abgrunds stoßen Sie erneut auf ein Skelett, dem Sie einen **Ledergurt** abnehmen können. Der Tunnel führt Sie vor ein verschlossenes Gittertor, das geöffnet werden muss (Bild 84). Links daneben finden Sie eine Maschine. Direkt vor dieser Maschine liegt ein **großer Stein** auf dem Boden, der eingesammelt wird. Nun widmen Sie sich der Maschine. Zunächst einmal wird mithilfe des Steins das Vorhängeschloss zerstört, das den Hebel blockiert. Nun wird der Ledergürtel um das Rad gelegt, das sich im unteren


Bild 84

Bereich der Maschine befindet. Dieses Rad wird daraufhin mit der Scheibe in der Mitte verbunden. Klicken Sie sodann auf die mittlere Scheibe, mit den Symbolen darauf, um diese in Großaufnahme sehen zu können. Hier wird es nun Ihre Aufgabe sein, die richtigen vier Symbole zu erdrehen. Hierbei sollten Sie die linke Reihe zur Lösung benutzen. Jede der vier Scheiben lässt sich drehen. Wenn Sie dies getan haben, drücken Sie auf den Knopf in der linken oberen Ecke. Haben Sie das korrekte Symbol erdreht, leuchtet eine gelbe Lampe auf und Sie können sich dem nächsten Ring zuwenden. Bei uns ergaben sich von außen nach innen die folgenden Symbole:


Bild 85

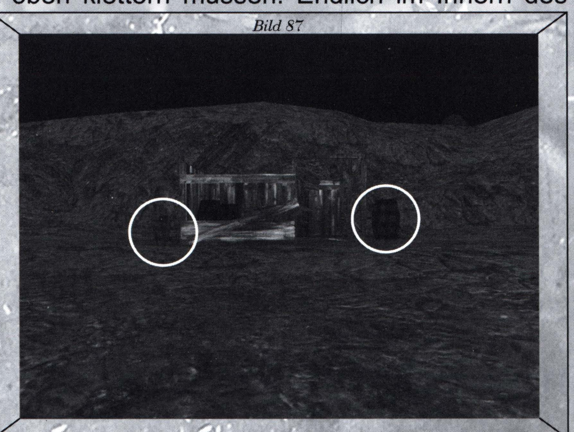
Truhe - Anker - Schwerter - Schwerter (Bild 85).
Haben Sie alles richtig gemacht, drücken Sie den kleinen Knopf ein weiteres Mal, um das Rätsel zu beenden. Danach wird der Hebel an der Maschine betätigt, um das Gittertor zu öffnen. Bevor Sie dieses durchqueren, sollten Sie zuvor noch den **Ledergürtel** von der Maschine wieder an sich bringen. Hinter dem Gittertor befindet sich ein kleiner Höhlenbereich mit fünf Löchern im Boden. Schauen Sie nun in die Löcher hinunter. In einem der Löcher können Sie einen weiterführenden Gang erkennen (zweites Loch auf der rechten Seite). Werfen Sie eine brennende Fackel in dieses Loch hinein, um den Gang erkennen zu können.

Hinweis:
Sollte sich keine brennende Fackel mehr in Ihrem Besitz befinden, müssen Sie sich zunächst eine anfertigen: Rum mit Lumpen, dann mit Knochen benutzen und mithilfe der Streichhölzer entzünden.

Sobald Sie also den Gang in dem Loch bemerkt haben, wenden Sie sich nach links. Dort steht ein Felsen in der Mitte, an dem Sie Ihren Ledergürtel festbinden können. Sie machen sich gleich darauf an den Abstieg.
Folgen Sie dem Tunnel bis vor eine mit Wasser bedeckte Höhle. Springen Sie dort nach unten und wenden Sie sich nach links. Am anderen Ende steckt ein Holzbein neben einem Felsen, der einen Seitenarm der Höhle versperrt. Dieses **Holzbein** wird mitgenommen. Suchen Sie nun die andere Seite der Höhle ab, um links einen


Bild 86

Gang zu finden (hinter einigen spitzen Steinen), der wieder an Land und vor eine Tür führt. Direkt vor dieser Tür bemerken Sie einen Fußabdruck und den Abdruck eines Holzbeins (Bild 86). Stellen Sie sich hier auf den Fußabdruck (Sie erhalten eine kurze Meldung) und klicken Sie von dort aus mit dem Holzbein in der Hand auf die zweite Vertiefung im Boden. Die Tür öffnet sich und Sie landen endlich im Schatzraum.
Nehmen Sie sich das **Schwert**, das das Piratenskelett in seiner rechten Hand hält, bevor Sie den Gang auf der linken Seite betreten. Folgen Sie diesem bis vor einen Abgrund, der nicht überquert werden kann. Sie schauen also nach oben an die Decke und rufen nach Watson, den Sie um einen Schiffsmast bitten.
Sie schlüpfen daraufhin in die Rolle von Watson, mit dem Sie sich auf die Suche machen. Drehen Sie sich nach rechts und gehen Sie einfach ein paar Schritte nach vorne. Dort befindet sich nämlich ein wenig Unrat. Unter anderem liegt an dieser Stelle ein länglicher **Holzscheit**, der eingesteckt wird. Kehren Sie zurück vor die Felsspalte, wo Sie zuvor mit Holmes gesprochen haben, und benutzen Sie nun den Holzscheit mit dem Loch im Boden, um diesen nach unten zu werfen.
Wieder als Holmes spielend kann nun mithilfe des Holzscheits der Abgrund überquert werden. Am Ende des Ganges stoßen Sie auf ein paar Eisenstufen an der Wand, über die Sie nach oben klettern müssen. Endlich im Innern des Leuchtturms gelandet, können Sie gleich rechts die Metalltür öffnen, um Watson einzulassen.

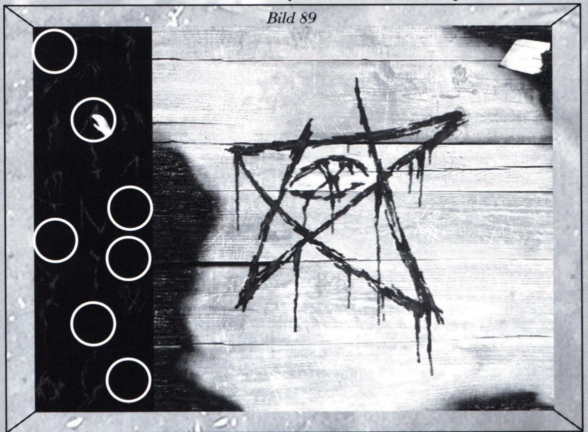

Bild 87

Nun sollten Sie den Leuchtturm nochmals kurz verlassen und im Freien nach vorne zu der verfallenen Ruine gehen (Bild 87). Auf der linken Seite der Ruine steht nämlich ein **leerer Eimer**, der aufgenommen wird. Rechts neben der Ruine befindet sich ein Fass mit Süßwasser, in das der Eimer getaucht wird.

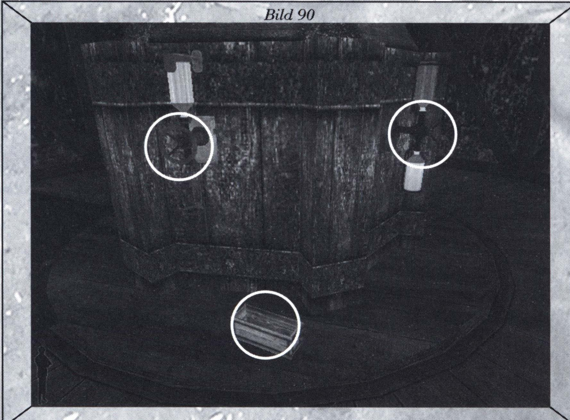
Sobald sich in dem Eimer Wasser befindet, können Sie zurück in den Leuchtturm gehen. Dort treten Sie gleich vor den kleinen goldenen Behälter etwas weiter links, aus dem der Qualm kommt (Bild 88). Benutzen Sie nun Ihren Wassereimer, um das Feuer in dem Behälter zu löschen.


Bild 88

Gleich darauf erscheint Ashmat, der sich mit Watson ein kurzes Feuergefecht liefert. Sie machen sich daraufhin daran, die restlichen Feuer zu löschen, indem Sie den Wassereimer mit drei goldenen Behältern benutzen. Schließlich ist es Ihnen gelungen, alle Behälter bis auf einen zu löschen. Dieser letzte Behälter befindet sich genau vor Ashmat und kann nicht erreicht werden. Sie müssen jetzt also unter die Treppe gehen und sich dort vor die Säule stellen, um zwei Hebel zu finden. Betätigen Sie den linken Hebel, um eine Kiste herunterfallen zu lassen, die den letzten Behälter löscht. Ashmat rennt über die Treppe nach oben und Sie machen sich an seine Verfolgung. Auf halber Höhe halten Sie inne und besprechen sich mit Watson, der keine Kugeln mehr hat. Sie steigen danach über die Treppe bis ganz nach oben, um auf dem letzten Treppenabsatz einen großen Blutfleck zu bemerken. Gleich links daneben liegt eine **weiße Platte** auf dem Boden, die aufgehoben wird. Mit dieser weißen Platte klicken Sie jetzt auf den Blutfleck, um das Zeichen der Alten malen zu können. Entnehmen Sie die Lösung unseres Bildes und klicken Sie auf die entsprechenden Symbole auf der linken Seite, um das Zeichen anzufertigen (Bild 89). Haben Sie alles richtig gemacht, wird das Rätsel automatisch beendet und das **Zeichen der großen Alten** verschwindet in Ihrem Inventar. Nehmen Sie das Zeichen in die Hand und gehen Sie nach vorne, woraufhin Ashmat endlich ausgeschaltet wird. Sie steigen über die Treppe dann weiter nach oben bis vor eine Tür, die mithilfe Ihres Metallstabs geöffnet wird.


Bild 89

Es folgt ein kurzes Handgemenge und Sie machen sich danach auf den Weg zur Spitze des Leuchtturmes. Suchen Sie hierzu die Wendeltreppe, die weiter nach oben führt, und steigen Sie über diese hinauf. Unterwegs stoßen Sie auf einen kleinen Schreibtisch, dem Sie einen Zettel entnehmen. Es geht dann weiter bis ganz nach oben. Die letzte Tür ist leider mit einem riesigen Schloss versperrt (klicken Sie hierzu auf die Tür). Es wird eine weitere Frage gestellt: Wo hat der Hindu den Schlüssel versteckt. Hierauf geben Sie folgende Antwort: `Bauch`.
Der Bauch des Hindus wird aufgeschlitzt und ihm wird der **Schlüssel** entnommen. Steigen Sie nun nochmals über die Wendeltreppen bis ganz nach oben, wo diesmal die letzte Tür mithilfe des eben gefundenen Schlüssels geöffnet wird. Auf dem Dach des Leuchtturmes gelandet treffen Sie endlich auf den Bösewicht und dessen Helfershelfer. Nachdem Sie ein wenig mit dem Kerl gesprochen haben, landen Sie vor dem Scheinwerfer des Turms. Sie müssen das Licht ausschalten. Schauen Sie hierzu nach unten, um eine leere Flasche in einer Kiste zu entdecken (Bild 90). Nehmen Sie diese **leere Flasche** an sich und setzen Sie diese in die Fassung unterhalb des blauen Lichts ein (rechte Seite). Betätigen Sie dann das Rad in der Mitte der beiden Flaschen (leer und blau), um diese zu drehen. Nun befindet sich die **blaue Flasche** unten und kann eingesteckt werden. Diese blaue Flasche wird dann in die Halterung unterhalb der grünen Flasche gepackt. Sobald Sie nun an dem Rad zwischen diesen beiden Flaschen drehen, wird das Böse vernichtet und Sie haben dieses spannende Abenteuer überstanden.


Bild 90

Ein neues Abenteuer von Sherlock Holmes

Die Spur der Erwachten

Die Kurzlösung

Kapitel 1

- Im Büro Streichholzschachtel mitnehmen.
- Auf der Straße Zeitung kaufen.
- Im Buchladen zwei Bücher abholen. Pflanze und Tritt untersuchen.
- Auf Straße Dr. Watson treffen.
- Vor Haus mit Stenwick und Rufles sprechen.
- Hinter dem Haus die Hütte betreten und Zeichnung am Boden anschauen. Kügelchen aus Kohlebecken nehmen. Stofffetzen aus Türrahmen ziehen.
- Auf Rasen Fußspuren abmessen. Vor Mauer ebenfalls Fußspuren messen und untersuchen. Fischschuppe mitnehmen.
- Das Anwesen verlassen und links in der Gasse eine Leiter holen.
- Im Garten Leiter mit Mauer benutzen, hochsteigen und Fasern holen. Mit Männern sprechen.
- In der Baker Street an Tisch setzen und vier Flaschen einsammeln. Faser unter Mikroskop legen und mit Pinzette schmutziges Seilstück entnehmen.

Kügelchen unter Mikroskop legen und mit Skalpell teilen - kleine Teilchen mit Pinzette aufnehmen.

Fischschuppe unter Mikroskop legen und mit Pinzette einzelne Schuppe entnehmen.

Stofffetzen unter Mikroskop legen.

Schmutziges Seilstück in Analysegerät packen und Lösungsmittel dazukippen.

Maori-Kugeln in Analysegerät packen und Säure dazukippen. Mit Streichhölzern erhitzen.

- Als Watson mit Zeitungsjungen sprechen, dann Buchhandlung ansteuern.
- In der Buchhandlung Buch über Maori besorgen.
- In der Baker Street mit Holmes sprechen: Hafen.
- Als Holmes Haus verlassen und Kutsche benutzen.
- Am Kai Nr. 13 Taverne betreten und mit dem Wirt sprechen.
- Im Hafenbereich Seil von Sackstapel nehmen, dann Tür links daneben berühren. Erleuchtetes Haus betreten und mit Frau sprechen. Danach Medaille aus Schale nehmen.
- Im Hafenbereich auf betrunkenen Postboten treffen und mit diesem sprechen - Fuselflasche erhalten.
- Auf Hinterhof des Hafenbereichs mit Schmuggler sprechen. Leere Fuselflache übergeben und Paket erhalten. Paket mit Messer öffnen - Handprothese.
- In der Taverne dem Gast die Handprothese übergeben - Haken. Mit Wirt sprechen, dann Tisch im Separee untersuchen und eingeritzte Symbole finden.
- In Hafenbereich Hinterhof aufsuchen und dem Schmuggler die Medaille zeigen.
- Vor Lagerhaus 12 Seil mit Haken kombinieren und oberhalb der Tür durch Loch werfen.

- Als Watson rechts um das Lagerhaus gehen und Fenster säubern. Mit dem Haken Gewicht aufnehmen, dann Schloss öffnen.
- Im Lagerhaus Seil mit Falltür verbinden. Dann Kessel unter Wasserhahn stoßen. Ventilrad betätigen, um Wasser in Kessel zu füllen. Kessel weiter nach vorne schieben und Seil am Kessel befestigen. Mit Messer Seil durchtrennen - Falltür offen.
- Eisenstange aufnehmen und damit längliche Kiste öffnen - Sturmlampe entnehmen. Neben Kiste Nadel und Pass aufnehmen. Lampe aktivieren und durch Falltür nach unten gehen.
- Im Keller vier korrekte Symbole drücken, um Tür zu öffnen.
- In Halle vor Altar treten. Staubreste untersuchen. Kleines Plakat aus Hemd nehmen. Leiche untersuchen (Hals und beide Hände). Statue neben Altar aufnehmen. Umgekippte Flasche untersuchen, Kasten mit Blume aufnehmen, Krug untersuchen.

Schachtel mit Pelikananhängern untersuchen. Kohle aus Kiste nehmen. Plakat und Kohle mit Steintafel neben Altar benutzen und aufnehmen.
- In der Baker Street Blumenkasten mit Messer öffnen. Weißes Pulver unter Mikroskop legen und mit Pinzette Kügelchen entfernen. Maori-Kugeln in Analysegerät packen und mit Streichhölzern entzünden.
- Beim Kai Nr. 13 in der Taverne mit dem Wirt reden.
- Im Hafenbereich die Customerhütte betreten und den Zettel nehmen sowie das Buch lesen.
- Vor Taverne Lagerhaus 16 öffnen und auf Boden schauen - Schlüssel finden und Schuhabdruck messen und untersuchen.
- Spur bis vor Holztor folgen. Tor mit Schlüssel öffnen und Etikett aufsammeln.
- In der Baker Street Frage beantworten: Schweiz.

Kapitel 2
- Klinik betreten.
- In Nebenraum Spritze und Beruhigungsmittel einstecken.
- In Zelle Löffel und Schüssel aufnehmen. Zellenschloss mit Löffel öffnen. Topf und Rolle auf leere Pritsche legen. Hut mit Topf und Überzieher mit Rolle benutzen.

- Im Gang mit Maurizio sprechen. Schlüssel in Wand finden und Tür öffnen. Eisenstange aufnehmen und Maurizio bringen.
- Aus Labor 15mm Spritze holen und mit Beruhigungsmittel kombinieren.
- Aus zuvor verschlossenem Raum Schieblehre holen. Mit Schieblehre Rohre messen und 16mm Rohr einstecken - im Inventar mit Beruhigungsspritze kombinieren.
- Im Labor Pfleger mit Blasrohr ausschalten. Aus Zelle Brief von Gygax (aus Kittel des Pflegers) und Brief aus Buch mitnehmen.
- In Untersuchungszimmer Schlüsselbund holen und Schrank mit Löffel öffnen - Kittel entnehmen.
- Im Untergeschoss Tür mit Schlüsselbund öffnen und dahinter mit Becker reden.
- Rosa Kristalle aus Labor holen und Becker bringen.
- Im Garten vom Brunnen Wasser mit Schüssel holen und mit rosa Kristallen kombinieren - Medizin zu Becker bringen.
- Im Untergeschoss zweite Tür mit Schlüsselbund öffnen und mit Gerda sprechen.
- Aus Labor Puppe besorgen und Gerda geben - Schüssel.
- Im Obergeschoss Tür von Frl. Müller aufschließen und betreten. Flasche, Brief, Brille und Blumenhalter mitnehmen und in weißer Bluse Schlüssel finden.
- Im Garten Voliere mit Schlüssel öffnen. Versuchen, Küche zu betreten. Flasche mit Wasser aus Brunnen füllen.
- Im Labor Wasserflasche auf Waage stellen. Chlorflasche aus Zelle holen und mit Wasserflasche kombinieren. Schüssel mit Pottasche füllen und abwiegen. Pottasche mit Chlorflasche kombinieren - Rauchgerät.
- Rauchgerät mit Küchentür benutzen. Aus Küche Garn und Brief holen.
- Im Untergeschoss aus Abstellraum Amboss holen. Vor Beckers Zelle rollenden Tisch aufnehmen.
- Rollenden Tisch unter rechten Hebel stellen, Blumenhalter an rechten Hebel hängen und Amboss hineinpacken. Garn an rollendem Tisch befestigen. Linken Hebel betätigen, in Zelle treten und an Garn ziehen.
- Im unteren Bereich mit Wolff sprechen.
- Im oberen Zellenbereich mit Becker reden.
- Im unteren Zellenbereich Holztür zu `Kein Zutritt` Raum mit Löffel öffnen. In Raum Sägespäne untersuchen und Schlüssel aufsammeln.
- Büro von Dr. Gygax mit Schlüssel öffnen. Feuerhaken von Kamin nehmen und Schublade mit Feuerhaken öffnen - zwei Briefe und ein Telegramm finden. Schublade wieder schließen. Schlüssel und Zettel von Schreibtisch nehmen. Aus länglichem Schränkchen Akte von Wolf nehmen.
- Tür zur Abstellkammer mit Feuerhaken öffnen. In Abstellkammer Buch von Schreibtisch nehmen, toten Vogel untersuchen und verwischte Zeichen auf Tafel anschauen.

- Im oberen Zellenbereich Klassenzimmer mit Schlüssel öffnen. Auf Lehrertisch Zettel und in Bücherregal Bart finden - Bart mit Brille kombinieren.
- Im unteren Zellenbereich Verkleidung mit Wolff benutzen. Drei Fackeln umlegen - Geheimraum.
- Im Geheimraum richtige Antwort geben: Licht der Tiefe.
- In Gygax Büro längliches Schränkchen öffnen und Akte ohne Namen anklicken. Vor Fahrstuhl dreimal am kurzen und einmal am langen Seil ziehen - nach oben fahren.
- In Waschküche rechte Zelle mit Löffel öffnen und öfters mit Professor sprechen. Über Treppe nach oben laufen, Hut und Mantel nehmen und Tür öffnen.
- Frage beantworten: Louisiana.

Kapitel 3
- Vor Bank mit Bewaffnetem sprechen, dann Geld geben.
- Mit Champagne reden und Geld geben.
- Dieb verfolgen.
- Französisches Viertel ansteuern und Glocke betätigen - mit Eulah reden.
- Scheunentür mit Messer öffnen.
- Im Garten drei Blumen pflücken und einen Metallstab mitnehmen. Auf dem Weg zweimal Fußspuren mit Lupe untersuchen.
- Im Haus alle Spuren untersuchen.
- Im Zimmer des Dieners Bett verschieben, Fußabdrücke untersuchen und Diele mit Messer öffnen - Rubin.
- Leiche des Gärtners untersuchen (rechte Hand), umgekippten Sessel anschauen, im Kamin verbrannte Papiere finden, Sockelleiste untersuchen, Aschenbecher anklicken, Kerzenhalter anklicken. Aus Schrank Champagnerflasche nehmen.
- Schlafzimmer im Obergeschoss: Aus Bücherschrank zwei Bücher nehmen. Von Tisch Brief und von Hocker Zeitung nehmen. Aus Kiste Metallröhre nehmen. Watson findet Safe, der geöffnet wird - Schlüssel.
- Zweite Tür im Obergeschoss mit Schlüssel öffnen und durchqueren - Schrei.
- Vor Stall Holzscheit einstecken und Tür auframmen.
- Im Büro von Arneson Horn einsammeln und auf Ziegenkopf setzen - Bild anschauen. Auf Bodenplatte stellen.
- Von Balkon Zitronenbaum holen.
- In Arnesons Büro Zitronenbaum auf Bodenplatte stellen. Metallstab durch Auge des Ungetüms auf Bild stecken - Geheimtür öffnet sich.
- In Geheimraum von Schreibtisch zwei Zettel sowie Bild nehmen. Schloss von Waffenschrank überprüfen.
- Nach unten gehen - Sequenz. Im Stall mit Watson sprechen.
- Aus Arnesons Büro Zitronen holen und Watson geben. Abgerissenes Strauchstück

und Seil untersuchen.
- In Haus aus Waschbecken in Küche Becken holen. Becken am Brunnen mit Wasser füllen und Pferd im Stall geben - Hammer nehmen.
- Zurück zu Holmes gehen, Haus verlassen und vor Waschbär treten.
- Im Hafenviertel mit Bordellwirtin sprechen. Drei Blumen im Inventar kombinieren und Bordellwirtin geben.
- Champagne die Champagnerflasche geben - Sturmlampe und Planken.
- Im französischen Viertel Frage beantworten: Waschbaer.
- Im Stall Nägel holen. Im Inventar Planken mit Nägel, dann mit Hammer kombinieren - Leiter.
- In der Küche des Hauses Schinken holen und im Freien ablegen (dort, wo vorher der Waschbär stand).
- Im Haus auf Balkon gehen und Leiter an Wand hinter Bank stellen. Über Leiter nach oben steigen und Ring von Hand nehmen.
- Im Geheimraum von Arnesons Büro Schrank mit Ring öffnen - Geld und Waffe.
- Nach unten gehen - Sheriff. Auf Balkon Leiter nehmen und mit Geländer benutzen. Leiter anklicken.
- Champagne Geld geben - Boot.
- Im Sumpf Baum mit Körpern suchen - Krokodil. Körper mit Elefantenbüchse von Baum schießen.
- Auf der Insel kleine Statue bei großer Statue benutzen - Buch. Körper anklicken.

Kapitel 4
- In der Baker Street korrekte Antwort geben: 56436 6134.
- In Buchhandlung Buch abgeben.
- In Baker Street Zeitung kaufen, dann weiter zum Kai Nr. 13.
- Wirt ansprechen - Schlüssel.
- Tür aufschließen und in Raum Foto aufnehmen sowie auf Karten Ardnamurchan finden. Mit Wirt sprechen.
- In Buchhandlung mit Verkäufer sprechen.
- Auf Insel Eisenstange von Sphinxstatue nehmen. Mit Eisenstange grünlichen Felsen öffnen. Seil aus Ruine holen, an Stein neben Loch anbinden und runterklettern.
- In Höhle Messer bei Skelett nehmen und Geheimtür öffnen.



- In kleinerem Höhlenabschnitt Fläschchen mit Rum, Teil von einem Tor und Trichter aufsammeln.
- Im größeren Höhlenbereich Kiste mit kaputtem Messer öffnen - Lumpen. Skelett vom Haken nehmen - Fläschchen. Sturmlampe an Haken befestigen an Kasten an Wand betätigen.
Teil vom Tor an Felsplateau stellen und Fläschchen mit linkem Fass benutzen - Pulver.
- Trichter mit Decke der hinteren Höhle benutzen - Streichhölzer. Lumpen mit Pulverfässchen kombinieren - Bombe.
- Knochen aufnehmen und mit Lumpen, Rum und Streichhölzern kombinieren - Fackel. Bombe mit Felsen vor Abgrund benutzen.
- Ledergurt bei Skelett finden. Großen Stein aufnehmen und Maschinenrätsel lösen, um Gittertor zu öffnen. Ledergürtel mitnehmen.
- Brennende Fackel in Loch werfen und Gang erkennen. Ledergürtel um Felsen wickeln und runtersteigen.
- Holzbein in Wasserhöhle finden und in nächster Höhle mit Loch im Boden benutzen.
- Schwert aus Schatzhöhle mitnehmen. Weiter bis vor nächsten Abgrund gehen und über Decke nach Watson rufen.
- Mit Watson Holzscheit holen und nach unten werfen.
- In Leuchtturm Tür öffnen und bei Ruine Eimer holen und mit Wasser füllen.
- In Leuchtturm mit Wassereimer vier qualmende Behälter löschen. Linken Hebel an Säule unter Treppe betätigen.
- Über Wendetreppe nach oben laufen. Weiße Platte aufnehmen und auf Blutfleck klicken - Zeichen der Alten anfertigen. Zeichen in die Hand nehmen und vorgehen.
- Weiter nach oben steigen und Tür mit Metallstab öffnen.
- Weiter nach oben steigen, unterwegs Zettel mitnehmen. Tür anklicken und Frage beantworten: Bauch.
- Tür mit Schlüssel öffnen. Bei Scheinwerfer leere Flasche aufnehmen und in Fassung unter blauer Flasche setzen - Rad drehen. Blaue Flasche nehmen und in Fassung unter grüner Flasche packen - Rad drehen.

Ein neues Abenteuer von

Sherlock Holmes



In dieser einzig offiziellen Lösung finden Sie den detaillierten Lösungsweg zu Sherlock Holmes: Die Spur der Erwachten. Mit Hilfe dieser ausführlichen, mit vielen Bildern versehenen Lösung wird es Ihnen keinerlei Schwierigkeiten mehr bereiten, dieses schöne Detektivspiel erfolgreich beenden zu können.





FROGWARES

FOCUS

www.sherlockholmes-thegame.de

Die Lösung wurde von der Medienagentur Müller erstellt.
Im Internet zu erreichen unter:
www.adventurespiele.com

ISBN: 3-936282-26-9



€ 6,95